TV GAME & PC GAME

电子游戏与电脑游戏

'97年度有奖活动系列计划
20万元大赠送！！！
（详情见杂志内文）



特辑：SS三大劲作超攻略！
——梦幻模拟战III
——暗黑救世主
——樱花大战

名品消赏

随刊附送：1997年年历

月刊 '96 · 12


怪兽之王—新世纪之战
Master of Monsters
Neo Generations
类型：SLG 厂商：东芝EMI
机种：SS 媒体：CD-ROM
全动画表现的事件！
更具迫力的动画！
体验暗之世界的片头CG！
圆滑自然的地图！
震撼大地的魔法！
空·陆·地下的三重场地！
不同种族的怪兽亦可合体
已在SS发售！
采用相同系统的名作SLG，今天
在SEGA SATURN苏醒了。
△ 共有130种以上的怪兽登场！
△ 剧情模式30版
地图模式20版
并有地图编辑机能！
兵士
司祭
战士
剑士
炎龙
融合
骑士
圣骑士

卷首语

九六年是令人回味的！

就在这年炎热的 7 月，几个不知天高地厚的年轻人走到了一起，将一本饱含着自己对电玩的热爱与痴情的杂志——《电子游戏与电脑游戏》奉献给广大闯关族。我们无意于争作什么至尊、老大，我们有自己的宗旨，电玩应该是个和睦的大家庭，作为这个家中的一员，我们更愿意与同好们作兄弟、作朋友！面对着上千封热情洋溢的来信，在这种环境中成长着的我们只会更加爱护这块与玩友交流的净土，更珍惜这个上帝（读者）赐予的良机，将杂志办得更好更出色！

九七年将是令人振奋的！

首先是《电子游戏与电脑游戏’96 典藏本》的出台，它会为你的闯关之路提供可靠的向导！

其次是“街机大赛”，届时各路英豪将可尽展所长，杀个痛快！

接着是 97 年 8 月份，本刊将组织盛大的笔会，曾为我们提供过优秀稿件的作者会被邀请到北京以文会友，畅谈天下大事！

最后是 97 年的重头戏，即“集刊标，中大奖”的抽奖活动，只要你集齐 97 年 1 至 12 月的刊标，就会有意想不到的好运等待着你！

所有这一切都是对广大读者真情的回报，是我们一片痴心、苦心与诚心的表白，以心换心，把握机会，交天下朋友，令好梦成真，让爱心永驻！

好了，我们九七年再见！

本刊编辑部

名品消费（月刊）

'96.12



封面：冥王计划

电玩专辑'96.12

总编辑/刘海啸
策划总监/冠文
责任编辑/King
美术编辑/陈世杰　郑德康
编辑出版/名品消费杂志社
社址/西安市雁塔路南段11号
(710054)
北京电脑工作室：海淀区花园东路8号中区1号楼262室(48分箱)
(100083)(技术咨询)
电话/西安：(029)5261875
北京：(010)62045118
发行/西安报刊发行局
邮发代号/52—134
国内统一刊号/CN61－1271/N
国际连续出版号/ISSN1005－3913
海外发行号/4583M
海外总发行/中国国际图书贸易总公司(北京399信箱)
广告经营许可证/西工商广字178号
邮购/本刊发行部(常年办理)
零售平均每册/4.98元
零售精印每册/6.50元
版权代理/陕西版权代理公司
印刷/西安新华印刷厂

目录·目录·目录·目录

☆精品资讯

☆超攻略道场

☆游戏名品

☆电脑宝岛

☆纵横四海

☆特稿

☆广告

电子游戏与电脑游戏

致读者

因为近来有不少作者给本刊投稿，请已被本刊登出的文章的作者将自己的详细通讯地址寄至北京电脑工作室，以便寄予稿费。敬请留意！

集刊标 中大奖

为酬谢广大读者的厚爱与支持，本刊自97年1月起将举行“集刊标、中大奖”的抽奖活动。只要读者集齐97年1月至97年12月本刊的刊标，在规定日期内寄回“北京电脑工作室”即有机会获得大奖！

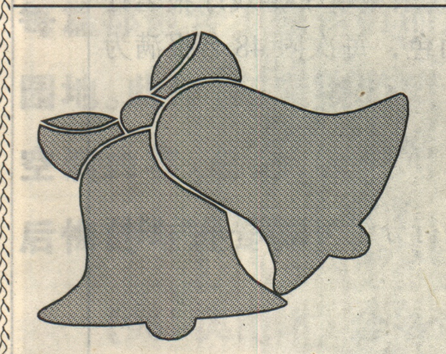
特等奖：一名　多媒体586电脑
一等奖：一名　多媒体486电脑
二等奖：三名　世嘉土星或索尼PS
三等奖：五名　超级任天堂16位机
参予奖：一百名　原版电脑光盘1张(套)
幸运奖：五千名　《电子游戏与电脑游戏'97典藏本》

Let's go!

二十万元大派送！

好运在等待着你！

本刊八万册的发行量，每个人都将有极大的机会！





九七年



暑期笔会

自本刊面市以来，不少才华横溢的作者将他们辛勤创作的文章寄来，令我们与广大读者从中受益匪浅。他们用行动说明了闯关族多得是才子、才女，他们的文字丰瞻华美，一样可令人从中汲取知识，获得乐趣！基于以上原因，本刊决定于97年8月举行盛大的笔会，邀请部分作者来北京相聚，届时本刊编辑将全体出马，与诸君青梅煮酒，论天下英雄！

方法如下：自本刊7月号起至96年7月止，凡曾在本刊发表过文章的作者都会有机会，由本刊编辑部从中选出12名，另外再从所有曾给本刊来信的读者中抽取3名，合计15人。本刊编辑部将负责往返车票，在京食宿及组织各种丰富多彩的活动。

好了，所有想一展才华的朋友注意了，快将你们的大作寄来，让我们在97年灿烂的夏季在北京相会！



开

一年五十二场，场场精彩

每周四十八人，人人争先

令人热血沸腾的战幕拉开！

“街霸”，是全球几乎所有电玩族中之人的共同语言。在日本，与美国每年均会举办一场全国规模的ST邀请赛……

现在，在中国北京，由昊影娱乐城和本杂志共同策划的“街霸”挑战赛开幕了，我们期待着您充满自信的身影出现在机台前；我们期待着这里成为高手们过招、切磋、交流的沙龙。

并且，外省市的朋友不必为没时间或来不及赶赴斗场而遗憾，因为比赛是常年举办，在您来京旅游、办事之余，只要有一个周末的闲暇时间，便可以到我们这里来一试身手。

报名办法：

自一九九七年一月一日起，每逢周六上午9：30始到昊影娱乐城电子游戏厅报名处进行登记，要求携带身份证及20元报名费，并填写所用角色，每次限48名报满为止。对外省市报名者优先。

比赛时间及赛程设定：

每五周为一赛程，每周日上午8：30开始，前四周由48人进行分组淘汰赛，最后脱颖而出的三位选手将进入第五周的总决赛，决出冠军。

有关详细比赛规则可向报名处查询。

奖品：

每月冠军可获得土星主机一台；

每周前三名可获本杂志。



昊影娱乐城地址：北京市小西天牌楼（乘22路公共汽车小西天站下车）

联系电话：(010)62215067

先



竭诚奉献 物超所值

《电子游戏与电脑游戏'96典藏本》在年末隆重登场!!

从7月至今,《电子游戏与电脑游戏》这本杂志已不知不觉地出版了6期。一转眼,已是96年的年底,在读友玩友们的热切呼唤下,本刊的《'96典藏本》终于上市了。

作为"典藏本",顾名思义最重要的在于收藏价值,为了做出一本精致、内容充实能令人满意的专辑,我们特别强调了攻略部分的制作:在这本书中,共有各机种最新RPG、SLG、AVG等各类型节目的完全攻略三十余篇,每篇都饱含了编辑们的血汗,为读者们提供了一个前所未有的超大型攻略园地。此外,在专稿特辑、游戏介绍、市场分析各方面,亦绝没有华而不实的空洞内容。总之,我们可以毫不夸张地说,这是一本令您绝对不会为购入而后悔的电玩专辑。

TV GAME & PC GAME

《96'典藏本》全书近200页,其中彩版20余页采用进口铜版纸、黑白页采用60克胶版纸精良印刷,零售价每本22元。(如邮购将款汇至本刊北京技术部即可,请不要在信封内夹钱。)

电子游戏与电脑游戏















机种 SS 厂商 NCS 类型 SLG 媒体 CD—ROM

ラングリッサーIII 完全攻略(上)

文/雪鹰

责编/DRAGON & KING

问题1:无敌の部队を作るために、最も必要なものは?		
"统率力" "机动力" "破坏力"	LV1时佣兵为:步兵 LV1时佣兵为:飞兵 LV1时佣兵为:骑马	→问题2-A →问题2-B →问题2-C

问题2:英雄になるために必要なものは?		
A: "勇气" "カリスマ" "不屈の精神"	LV10时佣兵为:骑马 LV10时佣兵为:飞兵、カリスマ+3 LV10时佣兵为:枪兵	→问题3-A →问题3-B →问题3-C
B: "优しさ" "勇气" "不屈の精神"	LV10时佣兵为:步兵、カリスマ+3 アライメント+5 LV10时佣兵为:骑马 LV10时佣兵为:枪兵	→问题3-B →问题3-C →问题3-E
C: "优しさ" "勇气" "不屈の精神"	LV10时佣兵为:步兵、カリスマ+3 アライメント+5 LV10时佣兵为:骑马 LV10时佣兵为:枪兵	→问题3-A →问题3-C →问题3-F

问题3:次のうちで、あなたの好きなものは?		
A: "岚の前の静寂" "海の香りのする潮风" "木の叶の舞う秋の风"	LV30时佣兵为:飞兵 LV30时佣兵为:水兵 LV30时佣兵为:枪兵	→问题4
B: "海の香りのする潮风" "木の叶の舞う秋の风" "草原の渡る夏の风"	LV30时佣兵为:水兵 LV30时佣兵为:枪兵 LV30时佣兵为:骑马	
C: "さわやかなそよ风" "木の叶の舞う秋の风" "海の香りのする潮风"	LV30时佣兵为:步兵 LV30时佣兵为:枪兵 LV30时佣兵为:水兵	
D: "岚の前の静寂" "草原の渡る夏の风" "海の香りのする潮风"	LV30时佣兵为:飞兵 LV30时佣兵为:骑马 LV30时佣兵为:水兵	
E: "草原の渡る夏の风" "さわやかなそよ风" "海の香りのする潮风"	LV30时佣兵为:骑马 LV30时佣兵为:步兵 LV30时佣兵为:水兵	
F: "岚の前の静寂" "さわやかなそよ风" "海の香りのする潮风"	LV30时佣兵为:飞兵 LV30时佣兵为:步兵 LV30时佣兵为:水兵	

问题4:神はどこにいると思う?		
"天上界" "神は存在しない" "形ある物すべての中"	LV50时佣兵为:神官 アライメント+10、ソフィア友好+1 LV50时佣兵为:魔步 アライメント-10、ソフィア友好-1 LV50时佣兵为:弓兵	→问题5 →问题7 →问题6

问题5:世界が破灭の危机に陷ったとき、我を救うものは?		
"伟大なる神" "丰かな知识" "己の力"	魔法:フォースヒール1、知力+5 佣兵HP回复修正+1、アライメント+10 魔法:サンダー、知力+8 强さ+1、守り+1、体力+2	→问题8 →问题9 →问题10

千盼万盼,终于盼到了美塞亚(NCS)的王牌系列《梦幻模拟战》的第三代!丰富、曲折的故事情节以及出自于うるし原智志之手、一个个美丽又极富个性的人物,依旧继承了《梦战》系列的独特风格。但是,唯一让人看不懂的便是其战斗系统、和转职系统有了极大的改动!虽然战斗时依旧是采用回合制,却改变了以前那种你来我往的单调的模式,而是在下达移动、治疗、魔法、召唤、道具、特技等命令之后,敌我双方同时行动,一经遭遇即刻切入3D画面,展开厮杀。这样令战斗更加生动、真实。但是,行动方面取消了武将对佣兵的结界限制,因为在移动时是只有武将做单独移动,到达指定地点后再配置佣兵,且只要双方部队中有一人接触,便可全体进行作战!无疑,这种方法大大降低了游戏的难度,失去了《梦战》系列固有的灵活作战的特色。另一方面,部队通过治疗回复HP亦有些离谱。佣兵不需要待在主将身边就可以回复HP,而且不但可以回复许多更连死亡的佣兵小队都可以回复出来?!这岂不是提供练功的机会吗?《梦Ⅲ》战斗系统的改动,只可以说是制作者为了尝试制作3D战场的宏伟气势,而忽略了该系列原有的特色。人物性格的塑造方面,亦不如前两作那么鲜明,至少到目前为止,还没有出现象兰斯、利昂之类给人留下很深刻印象的人物。至于转职方面,除了职业和兵种没有改变之外,其转职的方式却完全不同了:每当角色升至LV10、LV30、LV50便可增加一项职业,虽然可以自由地转职,但是必须将最初的职业成长至最高段方能去进行下一个职段的修练。例如:笔者将迪哈尔特的最初职业定为飞兵,可以向步兵、枪兵、弓兵发展。那么迪哈尔特的初始职业是飞兵系中最低级别的鹰骑士(ホークナイト),一直保持这一职业至LV15左右,则晋升为龙骑士(ドラコンナイト),再往上升则是龙骑将(ドラコンロード)。此时,迪哈尔特的飞兵系职业算是全部修练完毕,可以转到LV10时增加的职业——战士(ファイター),开始步兵系的修练。

不管怎么说,即使难度系数降低,但还有美纶美幻的动画、著名配音演员的强大阵容、以及曲折生动的剧情(共有40关左右,比前两作番一倍!)作弥补,《梦幻模拟战Ⅲ》依然是一个不可不玩的游戏。

问题6：あなたの指挥する部队に求めるものは?		
“充分な兵力” “高い士气” “完全なる统治”	佣兵最大数+1、佣兵HP回复修正+1 攻击力修正+2、佣兵HP回复修正+1 攻击力修正+1、防御力修正+2	→问题9 →问题10 →问题11

问题7：どのような能力に优れた部队を理想としますか?		
“军队の能力より己の力が重要” “铁壁の守り” “敌を粉碎する破坏力”	强さ+2、守り+1、体力+2 守り+1、防御力修正+2 强さ+2、攻击力修正+2	→问题10 →问题11 →问题12

问题8：あなたが生涯をかけて求めるもの何ですか?		
“权利” “富” “知识”	道具：ロングソード 所持金+80 知力+4	→问题13 →问题14 →问题15

问题9：あなたはこの世界で、何のために生きていくつもりですか?		
“恋人を守るため” “己を高めるため” “梦をかなえるため”	魔法：プロテクション1、知力+2 カリスマ+2、テイアリス友好+1 リファニー友好+1、ルナ友好+1 ソフィア友好+1、フレア友好+1 强さ+2、守り+1 魔法：アタック1、知力+2	→问题13 →问题14 →问题15

问题10：物资の补给中、敌に奇袭を受けてしまいました。あなたならどうしますか?		
“后退” “反击” “防御”	移动力修正+1、佣兵HP回复修正+1 攻击力修正+1 防御力修正+1	→问题14 →问题15 →问题16

问题11：今、味方の侦察部队が包围されていますか、あなたの部队もまた危险な状态にあります。どのように指示しますか?		
“退却を命じる” “援军を呼び防御する” “侦察部队を助けに行く”	移动力修正+1、カリスマ-2 道具：スピードブーツ 魔法：プロテクション1、知力+2 魔法：ヒール1、知力+2、カリスマ+2	→问题15 →问题16 →问题17

问题12：强大な力を手にしたとき、その力を何のために使う?		
“人を守るため” “全てを支配するため” “正义を贯くため”	道具：アミュレット、カリスマ+2 强さ+1、守り+2 佣兵回复修正+2、アライメンド+2 道具：クロス	→问题15 →问题16 →问题17

问题13：あなたにとって爱とは何ですか?		
“与え合うもの” “受けるもの” “无限の力の源”	魔法：フォースヒール1、知力+2 リファニー友好+1、ルナ友好+1 ソフィア友好+1、ティアリス友好+1 体力+3 强さ+2、守り+1	→问题18

问题14：あなたがこの世界に望むものは何ですか?		
“爱と希望と勇气” “意のままに生きる自由” “秩序ある统一”	强さ+1、ティアリス友好+1 ソフィア友好+1、ルナ友好+1 リファニー友好+1 知力+2、佣兵最大数+1 攻击力修正+1、防御力修正+1	→问题18

问题15：统治者に必要だと思われる能力は何ですか?		
“カリスマ” “决断力” “实行力”	佣兵最大数+1、知力+2、カリスマ+2 魔法：クイック、知力+2、カリスマ+2 佣兵最大数+1、体力+2	→问题18

问题16：战いの前夜、恋人に别れを告げます。あなたはどうしますか?		
“心配しなくていいように励ます” “优しく抱きしめる” “默って微笑み、立ち去る”	知力+3、カリスマ+2 体力+3、强さ+1 カリスマ+2 炎耐性+1、冷耐性+1 地耐性+1、风耐性+1 雷耐性+1、圣耐性+1 精耐性+1、カリスマ+1	→问题18

问题17：男とは!		
“全てをつつみこむ爱” “热き魂” “钢のごと肉体”	知力+2、魔法：ヒール1 佣兵最大数+1、强さ+1 防御力修正+1、体力+1、守り+1	→问题18

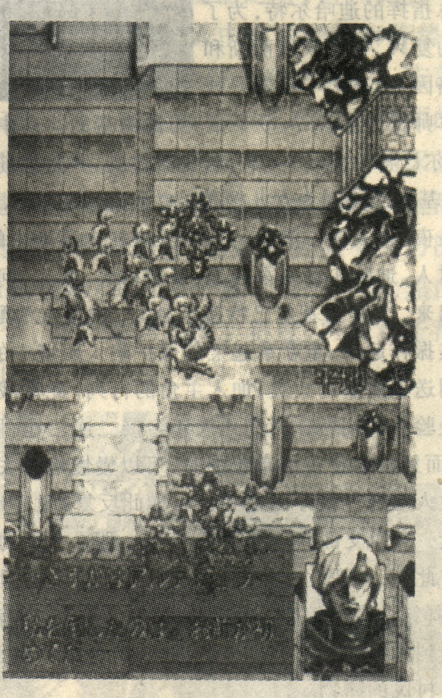
问题18：战いが始まったとき、あなたが自分に对して求める能力は何ですか?		
“丰富な战术知识” “冷静な判断力” “强大な力”	知力+4 守り+2、防御力修正+1 强さ+2、体力+2	→问题19

问题19：あなたが理想とする部队は、どのようなものですか?		
“少数精锐” “个人の力は弱いが大部队” “自分1人で充分”	攻击力修正+3、防御力修正+2 佣兵最大数-1 佣兵最大数+1、知力+2 魔法：アタック1 强さ+2、守り+2、体力+2 知力+2、炎耐性+1、冷耐性+1 地耐性+1、风耐性+1、雷耐性+1 圣耐性+1、精耐性+1	→问题20

问题20：最后に、あなたは何のために战うのですか?	
“名誉を得るため” “祖国を守るため” “爱する人を守るため”	强さ+2、知力+2、カリスマ+2 知力+2、炎耐性+2、冷耐性+2、地耐性+2 风耐性+2、雷耐性+2、圣耐性+2、精耐性+2 知力+1、守り+1、魔法：プロテクション1 ティアリス友好+1、ソフィア友好+1 ルナ友好+1、リファニー友好+1

SCENARIO 1　袭击浮游城

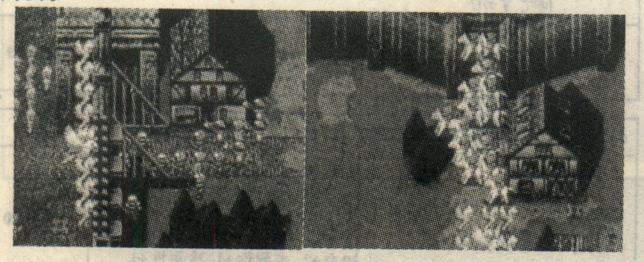
拉卡斯王国（ラーカス）乃大陆上历史最悠久、最富饶的国家，受到光之女神露希莉斯（ルシリス）的加护。该王国还凭借着浮游城的强大军事力量，百年来一直平安无事。这一日，浮游城举行盛大的仪式，主人公迪哈尔特（ディハルト）被授予正式骑士的称号，接着骑士团长杰利奥鲁（ジュリオール）宣布他和蕾伊拉（レイラ）的婚事，众人皆沉浸在欢乐的气氛之中。此时，利古里亚帝国（リグリア）元帅阿鲁迪缪拉（アルデミュラ－）率领大军突袭，拉卡斯士兵们仓促迎战。领教过前两代“梦战”的玩友们，大都对其“第一场战役即是逃”的定律已有所准备。故此番战斗，威利亚姆候爵（ウィリアム）和杰利奥鲁将率主力部队（NPC）于地图的右方迎战帝国的阿鲁迪缪拉元帅。而迪哈尔特则带着威利亚姆候爵的女儿狄娅丽斯（ディアリス）于地图左方对付敌军的小部队。本来，拉卡斯将领们对这场战役充满信心。谁知，为了拯救国土资源贫乏、民不潦生的祖国，阿鲁迪缪拉发挥出最大的战力，轻而易举地将拉卡斯军击溃。威利亚姆候爵当场被杀，杰利奥鲁身负重伤。当阿鲁迪缪拉将西方的NPC全灭后移动至中央，并破坏浮游城的动力控制装置后，第一战即告结束。迪哈尔特带着狄娅丽斯、蕾伊拉和重伤的杰利奥鲁逃出陷落的浮游城。



敌方元帅来袭，大战即将展开！

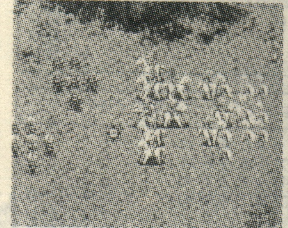
SCENARIO 2 拉法艾鲁的狂气

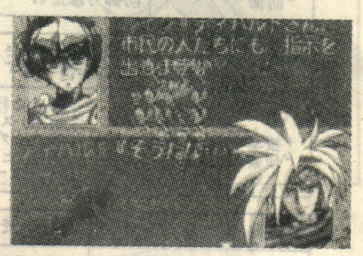
迪哈尔特带着残兵败将逃至副王都拉法艾鲁（ラフェル），还没有喘口气的工夫，又遭到了敌人的袭击，而对手竟然是拉卡斯王国的盟友巴拉尔王国(バ－ラル)！为了不拖累迪哈尔特他们顺利地脱出，杰利奥鲁独自留了下来。敌军布置在东面的两道城门附近，而迪哈尔特则要向南门高速移动。当接近城门时要改为通常移动，和东南方的敌人交锋，注意不要把退路给堵死。五六个回合后，西南方会出现拉法艾鲁城的义贼银狼(シルバ－ウルフ)前来助阵。银狼的实力异常强大，甚至可以将巴拉尔王国的将军狄奥斯(ディオス)部队全部歼灭！但是，如果被敌军两面加击的话，就有些危险了，况且巴拉尔王国的威尔达国王(ウィルダ－)亦会赶至，还是不要恋战，瞅准时机向地图下方移动。迪哈尔特在银狼的掩护下成功地逃出了拉法艾鲁城后，威尔达国王责怪狄奥斯将军因为顾忌市民的安危，才会导致拉卡斯残党的逃脱，并令来历不明的黑暗骑士担任巴拉尔王国的总指挥。狄奥斯将军对国王突然变得残暴而深感不满，遂愤然离去。



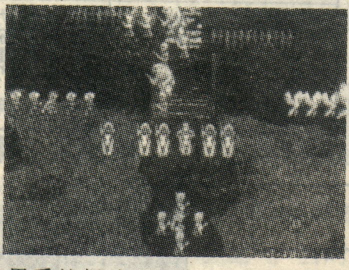
SCENARIO 4 将军加艾鲁

拉卡斯王国的魔法使莉法妮（リファニ－）和士官皮艾尔(ピエ－ル)，为了解救被俘的市民，遭到了利古里亚帝国四天王之一加艾鲁将军（ガイエル）的追杀，恰好遇上正在寻找特兰多的迪哈尔特军。莉法妮和皮艾尔皆为NPC，并会让玩者选择“攻击敌人”(敌に攻击する)或“逃向地图的东方”(マップ东端まで逃げる)两项指令来指示这两支部队的行动。皮艾尔的枪兵部队虽可以克敌军的骑兵，但莉法妮的耐久力较低，还是先让他们往东方逃跑。战斗一打响，全军向西方高速移动，迅速和两支NPC部队汇合，迎击敌军主力部队。至于负责包抄的两只敌飞行部队，大可先不去理会，待其攻击市民后再派机动力高的基尔巴特前去保护。敌首领加艾鲁的能力非常高，但是对经过苦练的高级别的迪哈尔特他们来说，和加艾鲁交战简直象割草一样轻松。把加艾鲁以外的敌军全灭之后，特兰多的女儿露娜(ルナ)赶至战场，加艾鲁见势不妙，急忙逃走。(隐藏宝物的地点：地图中央的小洞，选择第一项回答，可得到50P；若先选第三项，再回答第二项，则可得到另一件宝物。)



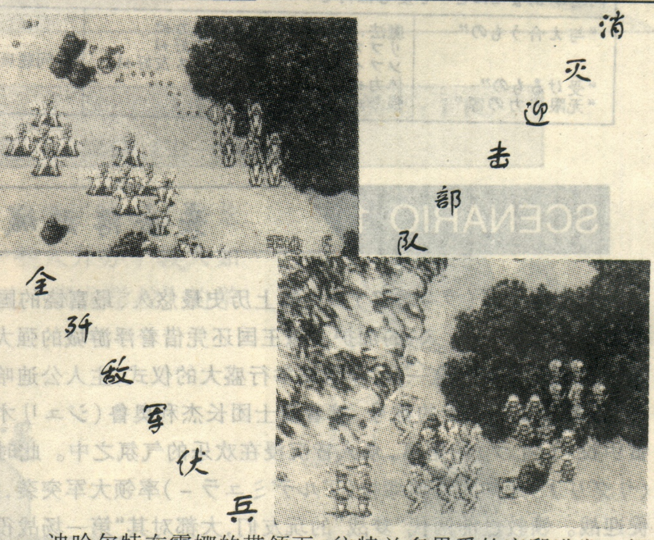


SCENARIO 3 目光悲哀的剑豪



拉卡斯王国覆灭后，迪哈尔特寄身于叔父雷蒙多(レイモンド)子爵处，囤积兵力。半年后作为拉卡斯王国别动队总指挥的迪哈尔特，为了祖国的复兴，带着狄娅丽斯和表弟路因(ルイン)出发寻找天才军师特兰多(ト－ランド)男爵的帮助。途中，他们经过“剑豪”基尔巴特(ギルバ－ト)居住的村庄，并特意前去拜访对方。但是，基尔巴特因为女儿柯蒂(コティ)的去世，不愿意再度复出。是夜，死人使古洛布(グロブ)令村内墓地中的死者复活，并攻击村人。迪哈尔特率军迎战，拯救村民。起先，柯蒂亦被死人使召唤出来，但是当基尔巴特接近她时，她便会清醒过来，并劝说其父亲振作起来，重新拿起宝剑保护陷入困境中的人们。基尔巴特含泪送走爱女的亡灵，加入主角的行列。此番战役是最理想的骗取经验值的场所，因为死人使会接二连三地召唤一批又一批幽灵，而且最后将古洛布包围时，可以慢慢地扣去其HP，一回合过后敌人会通过治疗回复兵力。如此反复，耐心地练他一、二百个回合，令四支部队全部升至LV10，那么今后的日子就好过的多了！此外，在西北的墓碑(两次都选择第一项回答)、正北的雕像(选择第一项回答)、东北方的小屋门前(选择第一项回答)都可以找到隐藏的宝物。战斗结束后，若村民们都平安无事，便又会获得村民的赠物。

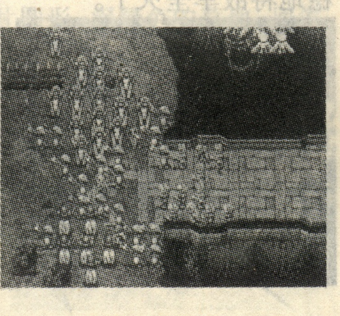
SCENARIO 5 智将埃马林库



迪哈尔特在露娜的带领下，往特兰多男爵的府邸进发。但是，阿鲁迪缪拉元帅的心腹——帝国四天王之一埃马林库将军(エマ－リンク)早已将男爵府邸层层包围，并在山的两面布下伏兵，等候主角的到来。这一关有三种胜利的方法：将迎击部队全灭；击破埃马林库的部队；露娜抵达特兰多的府邸。其实，埃马林库方面大可让特兰多自己去拖延，主角只要负责将迎击部队全灭即可。埃马林库毕竟是智将，如果你留一支迎击部队先不杀，然后去攻击他，这种夹击的方法会立刻被埃马林库识破，还没等你赶到，他便会撤军。

SCENARIO 6　堑壕

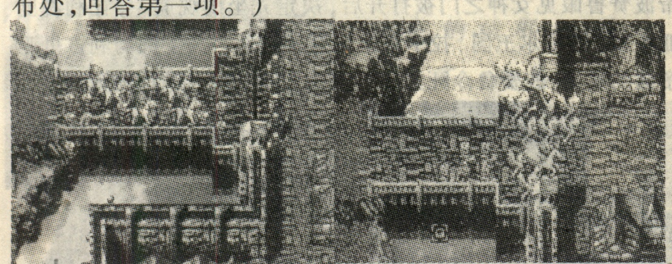
天才军师特兰多虽然愿意帮助迪哈尔特，但是却因为年老多病，无法跟随主角转战沙场，故让其女儿露娜担任主角的副官。此时，雷蒙多子爵已经抵达女神之门（ルシリス・ゲート）的中央祭坛，祭坛的守护者杰茜卡（ジェシカ，梦战系列中必不可少的人物，活了数百年的假装年轻的老魔导师）告诉他，应当先打开周围的四道女神之门，布下结界令北方法鲁赞利亚帝国（ヴェルゼリア）的魔物们无法入侵拉卡斯的领土，然后再集结兵力进行反攻。为了消耗利古里亚帝国和巴拉尔王国的兵力，亦为了打开女神之门的行动不被敌人发觉，迪哈尔特受命前往帝国和巴拉尔王国的交界处，挑起双方的争斗。这场战役既轻松又有趣，只要我军分别攻击帝国和巴拉尔王国的军队，让他们混战，然后我军退至桥后即可。当然啦，趁乱多消灭一些敌人也是好的，但是十数回合后，利古里亚帝国的法娜将军（ファーナ）、巴拉尔王国的黑暗骑士均会率领援军赶到，这时我军就可以全面撤退了。因为战斗时间太长，将会影响到今后的流程，所以还是不要太过于贪心为好。



（今后的作战都不能超过 30 回合，否则将会对以后的剧情发展有影响。）迪哈尔特离开后，阿鲁迪缪拉前来增援并与黑暗骑士展开了交锋，而黑暗骑士的能力竟与阿鲁迪缪拉不相上下，结果两败俱伤，双双撤军。

SCENARIO 7　拉利姆街的再会

迪哈尔特军欲到达女神之门，必须穿过被巴拉尔军占领的拉利姆街（ライリム），而该地的指挥官竟然是迪哈尔特的世交芙蕾娅公主（フレア）！我军首先兵分两路攻破南、北门之后合流，集中攻击剩下的那道城门。进入街市后，聚集部队迎击敌主力部队。至于台阶上的弓兵部队，先用魔法打击使之没有喘息的机会，然后派遣飞兵急速插上将之全灭。最后是芙蕾娅公主的本队及其护卫魔法部队。对付魔法部队最好使用飞兵露娜进行突击，消灭魔法师后，众人一拥而上，不愁无法制服芙蕾娅。（隐藏宝物：地图上方居中位置的小瀑布处，回答第一项。）



激烈的桥头攻防战！！

SCENARIO 8　女神之门・南门

击退自己初恋的对象芙蕾娅公主后，迪哈尔特率军抵达女神之门的南门，但是却不见女巫索菲娅（ソフィア）的踪影。原来，此地已被西卡族（シカ）占领，索菲娅被这些兽人带走了。战斗的初期配制是围绕女神之门作东西南北环形散开，因为战斗开始后，地图外围会有大火慢慢燃烧过来，所以要将移动力高的部队安置在外侧、移动力低的部队在地图的中央位置。全军迅速往神殿内靠拢的同时，将敌军一一击溃，并把敌方首领勇者多卡尼（ド・カーニ）留在最后歼灭。（隐藏宝物：神殿边缘水中的月影，先回答第三项，再回答第二项。）





能力较低的敌方酋长

SCENARIO 9　边境的战士们

为了解救被掳至祭祀洞穴的索菲娅，迪哈尔特向西卡族的大本营进发，但在途中遭遇到兽人的拦截。这场战役中不得让自己的兵力分散，因为敌方不仅在山上设下伏兵，更有咒术师撒下魔法之雾，进入此雾中便不能使用魔法！所以，在魔法雾中宜采用防御阵势，进行肉弹战。第七回合时，咒术师被突然出现的一支部队击倒，魔法雾自然消失。迪哈尔特军正想庆幸援军的及时到来，却发现该援军竟然是智将埃马林库！消灭了西卡族之后，便是和埃马林库的战斗。先让飞兵绕至敌军后面，歼灭对方的弓兵和魔法师，然后再集中兵力围攻埃马林库。（隐藏宝物：东方西卡族的圆形祭坛，黑白两个宝箱任选一个，都会得到宝物。不过，两个箱子都开的话，自然是什么也得不到了。）



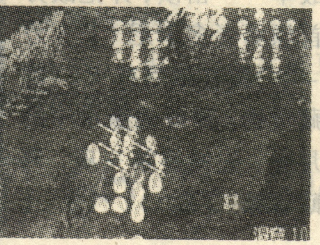
等到云消雾散，
便是反击的时刻！

SCENARIO 10 焦热的仪式

再次击退埃马林库之后，迪哈尔特追踪西卡族至祭祀的洞穴，和该族的族长决一死战！此番乃游戏中首次出现的回合数限制战——玩者必须在19回合内救出索菲娅！因此必须经常使用高速移动赶赴目的地，但是要随时注意敌军的走向，以便及时切换移动状态、进入战斗。成功地将索菲娅救出后，却又遭遇到法鲁赞利亚帝国(ヴェルゼリア)三魔将之一拉古(ラグ)的拦截(此时回合限制已取消)。拉古率领的魔物都不弱，故当营救索菲娅之后，应迅速将兵力集结起来，以僧兵为主力进行肉弹战法和对方一博。



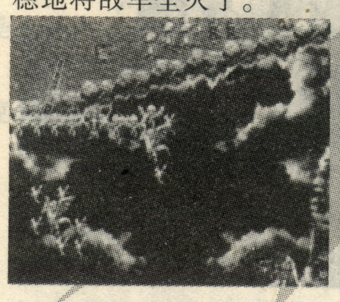
使用高速移动，在时限内全歼敌人

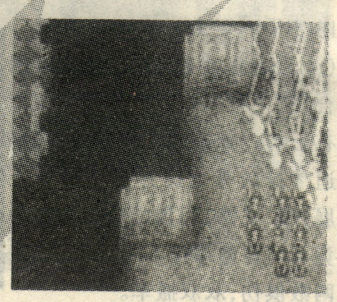


以神圣系来对付敌方的不死系军队！

SCENARIO 12 大贤者法贝鲁

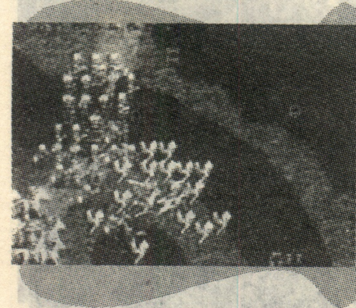
击败菲拉基娅之后，迪哈尔特一行人赶至另一道女神之门时，正值利古里亚帝国军威胁索菲娅的父亲、大贤者法贝鲁(ファ－ベル)投降。为了营救法贝鲁，我军必须在14回合内将敌军的工程队消灭，否则石桥便会被敌军炸毁。无疑，这一关的情景很容易让人联想到"梦战Ⅱ"中一极其相似的章节，而且当一定时间后，帝国的四天王之一会在主人公们的后方出现——所不同的是这次不再是利昂(レオン)，而是埃马林库。这一关中敌方的投石器首次登场，且和魔法师部队配置在一起。如果迪哈尔特的职业是飞兵的话，就让他和露娜突击，其余的人老老实实地从桥上杀开条血路；若只有露娜一只飞行部队，那么便令其援护大家通过石桥。消灭了工程部队之后，回合限制自然取消，大家可以安安稳稳地将敌军全灭了。

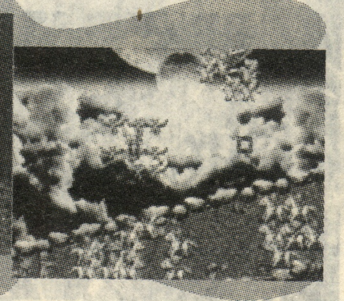




SCENARIO 11 妖女

为了瓜分拉卡斯王国的领土，利古里亚帝国和巴拉尔王国之间的冲突全面爆发，整个大陆的混战由帝国的加艾鲁将军和巴拉尔王国黑暗骑士（ダ－クナイト)的战斗开始。与此同时，迪哈尔特军与大陆上第四个国家——法鲁赞利亚帝国展开了激烈的交战。法鲁赞利亚帝国的皇帝波赞鲁(ボ－ゼル，梦战迷们应当对此名字十分熟悉)，实际上乃魔界的黑暗王子、魔剑阿鲁哈萨托(アルハザ－ト)的持有者！今回作战最初的目的是要解救被魔物袭击的一般市民，不过用不着太紧张，因为那村民是不会被杀的。所以，迪哈尔特只要稳扎稳打至桥后的森林处，那市民便会露出其真面目：三魔将之一菲拉基娅(フェラキア)！并会连续四次召唤大批伏兵，供主角提升经验值。





SCENARIO 13 圣兽

法贝鲁的加入令迪哈尔特军又壮大起来，现在众人进入神殿，会见最后一道门的守护者——具有变身能力的圣兽玖古拉(ジュグラ－)。但是，巴拉尔王国原狄奥斯将军的副官鲁多(ルード)，奉黑暗骑士之命前来捉拿玖古拉。迪哈尔特的首要任务就是要在巴拉尔军之前找到玖古拉，并保护它不被敌人杀害。因此，战斗一开始，全军向神殿内高速移动，并打开一间间隐蔽的房间(其中有两间房间内有宝箱)。当找到玖古拉时，至少要派一支部队挡在它前面，然后将敌军逐一消灭。成功地救出圣兽并解放最后一道女神之门后，中央祭坛的杰茜卡念起咒语，布下结界，令魔物无法入侵。但是，结界并不能防止高级魔物，所以迪哈尔特又受命去取古时异国传来的破邪之剑。法鲁赞利亚帝国皇帝波赞鲁眼见女神之门被打开后，决定先坐山观虎斗，让利古里亚帝国、巴拉尔王国、拉卡斯王国互相残杀。为了削弱利古里亚帝国的实力，波赞鲁令死人使古洛布去暗杀阿鲁迪缪拉元帅。



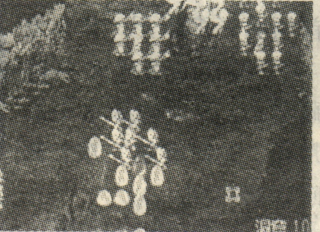
注意枪兵对圣兽的攻击

SCENARIO 10 焦热的仪式

再次击退埃马林库之后，迪哈尔特追踪西卡族至祭祀的洞穴，和该族的族长决一死战！此番乃游戏中首次出现的回合数限制战——玩者必须在19回合内救出索菲娅！因此必须经常使用高速移动赶赴目的地，但是要随时注意敌军的走向，以便及时切换移动状态、进入战斗。成功地将索菲娅救出后，却又遭遇到法鲁赞利亚帝国(ヴェルゼリア)三魔将之一拉古(ラグ)的拦截(此时回合限制已取消)。拉古率领的魔物都不弱，故当营救索菲娅之后，应迅速将兵力集结起来，以僧兵为主力进行肉弹战法和对方一博。



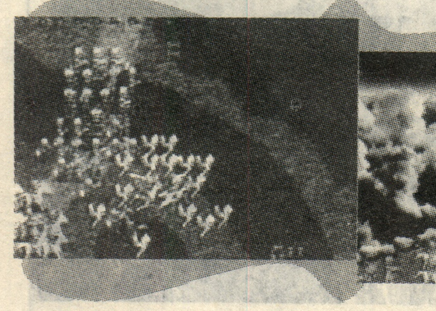
使用高速移动，在时限内全歼敌人

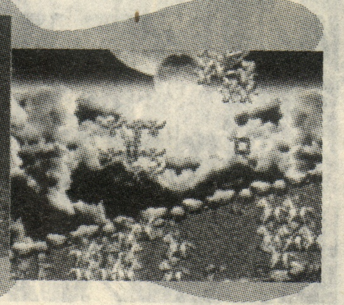


以神圣系来对付敌方的不死系军队！

SCENARIO 11 妖女

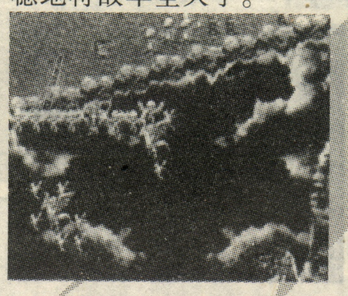
为了瓜分拉卡斯王国的领土，利古里亚帝国和巴拉尔王国之间的冲突全面爆发，整个大陆的混战由帝国的加艾鲁将军和巴拉尔王国黑暗骑士（ダークナイト)的战斗开始。与此同时，迪哈尔特军与大陆上第四个国家——法鲁赞利亚帝国展开了激烈的交战。法鲁赞利亚帝国的皇帝波赞鲁(ボーゼル，梦战迷们应当对此名字十分熟悉)，实际上乃魔界的黑暗王子、魔剑阿鲁哈萨托(アルハザード)的持有者！今回作战最初的目的是要解救被魔物袭击的一般市民，不过用不着太紧张，因为那村民是不会被杀的。所以，迪哈尔特只要稳扎稳打至桥后的森林处，那市民便会露出其真面目：三魔将之一菲拉基娅(フェラキア)！并会连续四次召唤大批伏兵，供主角提升经验值。

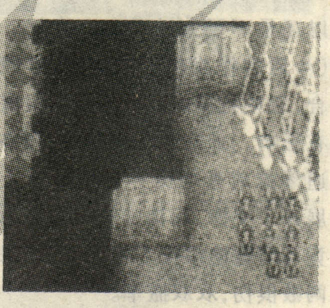




SCENARIO 12 大贤者法贝鲁

击败菲拉基娅之后，迪哈尔特一行人赶至另一道女神之门时，正值利古里亚帝国军威胁索菲娅的父亲、大贤者法贝鲁(ファーベル)投降。为了营救法贝鲁，我军必须在14回合内将敌军的工程队消灭，否则石桥便会被敌军炸毁。无疑，这一关的情景很容易让人联想到“梦战Ⅱ”中一极其相似的章节，而且当一定时间后，帝国的四天王之一会在主人公们的后方出现——所不同的是这次不再是利昂(レオン)，而是埃马林库。这一关中敌方的投石器首次登场，且和魔法师部队配置在一起。如果迪哈尔特的职业是飞兵的话，就让他和露娜突击，其余的人老老实实地从桥上杀开条血路；若只有露娜一只飞行部队，那么便令其援护大家通过石桥。消灭了工程部队之后，回合限制自然取消，大家可以安安稳稳地将敌军全灭了。

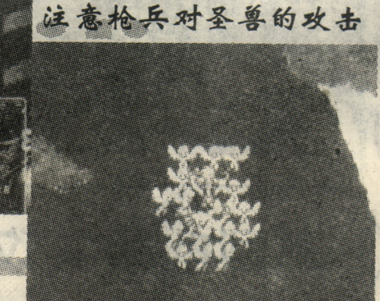




SCENARIO 13 圣兽

法贝鲁的加入令迪哈尔特军又壮大起来，现在众人进入神殿，会见最后一道门的守护者——具有变身能力的圣兽玖古拉(ジュグラー)。但是，巴拉尔王国原狄奥斯将军的副官鲁多(ルード)，奉黑暗骑士之命前来捉拿玖古拉。迪哈尔特的首要任务就是要在巴拉尔军之前找到玖古拉，并保护它不被敌人杀害。因此，战斗一开始，全军向神殿内高速移动，并打开一间间隐蔽的房间(其中有两间房间内有宝箱)。当找到玖古拉时，至少要派一支部队挡在它前面，然后将敌军逐一消灭。成功地救出圣兽并解放最后一道女神之门后，中央祭坛的杰茜卡念起咒语，布下结界，令魔物无法入侵。但是，结界并不能防止高级魔物，所以迪哈尔特又受命去取古时异国传来的破邪之剑。法鲁赞利亚帝国皇帝波赞鲁眼见女神之门被打开后，决定先坐山观虎斗，让利古里亚帝国、巴拉尔王国、拉卡斯王国互相残杀。为了削弱利古里亚帝国的实力，波赞鲁令死人使古洛布去暗杀阿鲁迪缪拉元帅。



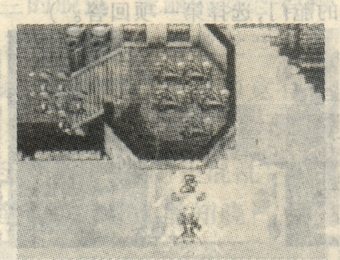


注意枪兵对圣兽的攻击

SCENARIO 14 逃亡者狄奥斯

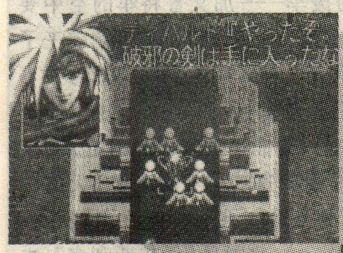
利古里亚帝国的加艾鲁将军率领飞空艇攻打巴拉尔王国的首都，起先占有绝对优势，当黑暗骑士赶回都城亲自指挥后，加艾鲁抵挡不住对方猛烈地的反击，大败而归。为了补充兵力，帝国元帅阿鲁迪缪拉回国向其叔父、现任国王库莱斯特(クライスト)说明情况。同时，他发现库莱斯特的病症和自己父亲临死前的症状相同，虽然怀疑是帕尔王子所作的手脚，但苦于没有证据。此刻，主人公迪哈尔特在前往埃斯特路遗迹（エスト－ル）的途中，又和巴拉尔王国的芙蕾娅公主遭遇，不过这次对方的目标并非主角，而是从巴拉尔军中脱离的狄奥斯将军！在这一关中有大量水兵出现，故除飞兵之外的部队应避免在水上交战。先让陆上部队集中攻击地图左下方的敌军，让迪哈尔特（最好是飞兵）和露娜高速移动至狄奥斯处增援。消灭了先头部队之后，汇合所有兵力，进攻芙蕾娅公主。（隐藏宝物：西北角一小片圆形、深绿色的草地，回答第二项。）



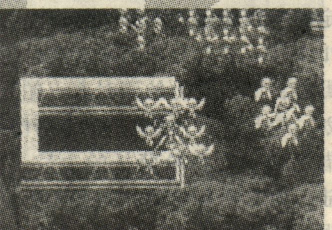


SCENARIO 15 传说之剑

自从任用了黑暗骑士之后，巴拉尔王国的威尔达国王(ウィルダ－)就变得十分古怪。背叛了巴拉尔王国的狄奥斯将军，遂和迪哈尔特一同踏上征途。众人来到安置破邪之剑的埃斯特路遗迹，居然有一群盗贼也在那里并准备盗取里面的宝物！怎么能眼睁睁地看着那些珍贵的物品落入盗贼的手中呢?!这时就要动用所有部队高速移动，追赶盗贼们，或是拦住其退路从他们的手中将宝物再抢回来。所幸盗贼的能力极低，根本就不是迪哈尔特军的对手，故此番战役依然很轻松。



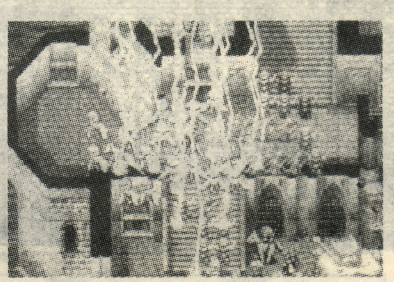
强大的破邪之剑入手了，请马上装备吧！



此处将得到很强的隐藏宝物，千万不要忘记取得！

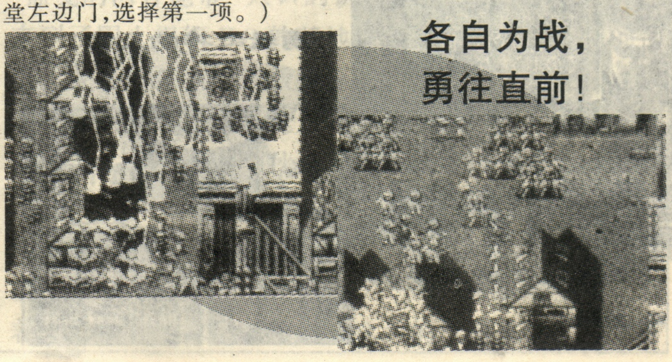
SCENARIO 16 阳动作战

雷蒙多子爵认为时机已成熟，便率领大军进攻被利古里亚帝国占领的拉卡斯王国首都拉卡夏(ラ－カシア)，而迪哈尔特则负责夺回副王都拉法艾鲁。为了吸引黑暗骑士的注意力，将其诱离拉法艾鲁城，故主角先单独潜入城内，联系盘踞于此的义贼银狼。可是，在城内迪哈尔特又遇见了芙蕾娅公主，在公主的掩护下，迪哈尔特顺利地离开了拉法艾鲁。（在城内，迪哈尔特会在一摊贩处购买首饰，此时选择为谁买首饰，将对决定哪一位少女会是主角的恋人有极大的影响。）众人按照露娜的建议，攻打巴拉尔王国的前线要塞。这场战役必须是将敌军全灭，而且不能拖延太长的时间。该战中最难的莫过于城门处的战斗。敌方在城门处布置了三队弓箭车、两队魔导师以及三队步兵、枪兵。先让所有的部队移动至敌人攻击范围的边缘处，然后全军突击，僧侣们则咏唱回复魔法。通过不断地补充HP，总算是将城门处的敌军一一歼灭，接下来就轻松地多。最后再派飞兵去收拾城外西南角的一支弓箭车部队和一支弓箭手部队。（隐藏宝物：城内西方大厅内的雕像后，无论是选择给它多少钱——100P、500P、1000P，都会得到不同的宝物；城外西南角的敌军弓箭手附近的小石柱，选择第一项。）



SCENARIO 17 拉法艾鲁夺还作战

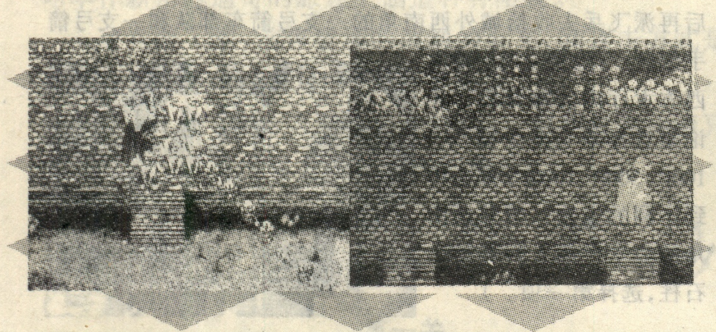
接到要塞被袭击的消息后，黑暗骑士急忙赶回去，他却不知道迪哈尔特军已逼至拉法艾鲁城前！此战只要将芙蕾娅公主击败即可获胜，不过我相信大多数玩友都会选择将敌军全灭的吧?只不过这样做，索菲娅会有些不满。我军被分成四组，分布在东、西、南四道门前。每一组由三支部队组成，而且必须要配备一个僧侣。战斗一打响，全军分别进攻四道城门（也可以将兵力集中后再作攻击，但那样就太无趣了。）因为笔者玩到此时，主角的等级已到了很恐怖的阶段，基本上要五六支部队围攻，方有生命危险。（如果五六支部队全是一般的步兵、枪兵和骑兵的话，那照样是面不改色地将之一一全灭！）所以就让迪哈尔特先攻打西门，让敌军的待机部队往西面集中。攻陷其余的几道门后，全军向西门聚集，将敌军的迎击部队全灭，最后再去攻打芙蕾娅的守卫部队。（隐藏宝物：芙蕾娅所在的教堂右边门，选择第三项；教堂左边门，选择第一项。）



各自为战，勇往直前！

SCENARIO 18 古代超兵器

当迪哈尔特夺回副王都拉法艾鲁之后，获悉拉卡斯解放军的总帅雷蒙多被利古里亚帝国军用古代的魔导兵器打败，并被俘虏。于是便赶赴利古里亚帝国的要塞，解救这位拉卡斯王族的唯一幸存者。而这次的对手乃帝国的伯尔兹将军（ボルツ），他是四天王中战斗能力最强的武将，虽然勇猛但无谋略，可战斗时总是将部下的性命放在首位，故深受士兵的爱戴。这次的战役中帝国启用了古代文明的遗物"魔动巨兵"。魔动巨兵可作一直线全范围攻击，是个强劲的对手，所幸其移动范围小，因此只要我方向东、西两边分散，避开魔动巨兵射程的同时，逐步消灭敌军的防守部队。收拾了大部队之后，再派机动力高的部队进攻魔动巨兵，其余的部队负责伯尔兹将军和他身边的两个魔导师。



SCENARIO 19 伯尔兹

伯尔兹带领残兵败将逃回要塞内，并准备乘飞空艇离开。迪哈尔特紧跟而至，为了掩护主将撤退，帝国士兵们作殊死抵抗。这一关的地形十分不利于战斗：首先是我军的大队人马必须通过一座狭窄的小桥，但是敌方在桥边布置了多个部队，且山上还有投石器伺候；第二则是过桥后受到群山、森林的限制，使骑兵和步兵行动减缓；最后是通往飞空艇的高架通道，敌方有弓兵和魔导师压阵，而我军推进速度慢，只能用飞兵突击，拦住伯尔兹的去路。（隐藏宝物：小桥中央的魔法阵，选择第一项回答；东北高架通道下的梅花形石阵，选择第二项是获得魔龙石，或选第三项则 AT＋2、DF＋2。）

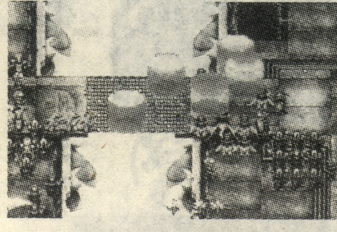


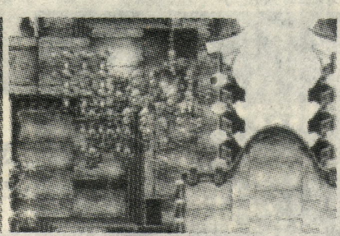
勇猛之将的灭亡！

飞兵是此关的主要战斗力量！

SCENARIO 20 空中战

迪哈尔特军夺取帝国的飞空艇后，急速起飞，追赶押送雷蒙多的飞空艇，一场空中战役就此展开。《梦Ⅲ》玩到此处，总算出现了一场稍微有些难度的战役。在这种战斗中最得意的莫过于飞兵，而骑兵则毫无用武之地，但是要注意飞兵的天敌弓箭车。以步兵为中心编成救援队，飞兵在一旁掩护其攻入敌飞空艇，必须在29回合内击败敌军司令官。其实可以让路因牵制船尾的步兵和飞兵部队，迪哈尔特则以突击方式消灭船尾的弓箭车，法贝鲁负责回复；中央位置派遣狄奥斯、银狼、皮艾尔三支步兵部队尽快地消灭后方的两个魔导师，并让索菲亚作援护；船头让基尔巴特、玖古拉、露娜突击，莉法妮和狄丽斯以魔法协助。这样，当船头和中央位置的战斗先行结束之后，再赶至船尾，解救路因。然后一气消灭留守船尾的敌军司令官。成功地救出雷蒙多后，迪哈尔特受命率军夺回由帝国元帅镇守的王都。同一时刻，帝国内代理病重的皇帝施政的帕尔王子（パウル），为了除去自己的眼中钉——帝国第二号王位继承者、旧王的儿子阿鲁迪缪拉元帅，策动四天王中的加艾鲁将军反叛……（隐藏宝物：敌飞空艇船头的舱门，选择第一项回答。）





SCENARIO 21 美丽的都城拉卡夏

迪哈尔特带领大军攻至王都前，受到埃马林库的拦截。埃马林库集结帝国的残余兵力作最后的挣扎。各位还记得《梦Ⅱ》中与帝国决战的情景吗？利昂率领大批的骑兵守候在城门前，战斗一开始便全军突击，以排山倒海之势向我军冲来！那么这一场战役便是当时的再现了。所以，在这一关中能够转职为雇佣枪兵的士官（ロード）的角色，就全部转为士官。同时让露娜和玖古拉转职为特马，以便和狄奥斯、莉法妮的弓兵部队一起对付敌飞兵。而且迪哈尔特一定要放置在中央位置，让他来对付埃马林库。对方在地图中央配置了两组弓箭车和魔法师，因此战斗开始时不要冲上去和敌人交战，而是采取紧缩防御，让骑兵部队自己冲上来送死。埃马林库一直在等待的援军——加艾鲁将军的空中要塞，始终没有到来。他万万没有想到，加艾鲁将军已受帕尔王子的指使，将自军的补给部队都破坏了！弹尽粮绝的阿鲁迪缪拉不得不和雷蒙多进行和平谈判，最后从王都撤军。拉卡斯王国终于再度回到拉卡斯人民的手中，大家一致推举雷蒙多为国王，命名为"基克哈尔特王"（ジクハルト，看到这一熟悉的名字，大概各位都已经猜到——虽然是梦幻模拟战第三代，但是在游戏中设定的年代却比前两部作品都要悠久。），改国号为"艾斯利多"（エルスリード），并开始恢复国内的秩序。但是，帝国并没有放弃其野心，回复兵力的同时亦以帕尔王子为首开始酝酿新的侵略计划。与此同时，法鲁赞利亚帝国终于露出其真面目，皇帝波赞鲁借助魔剑阿鲁哈萨托的力量，令魔物们开始全面侵攻整个大陆！面对阿鲁哈萨托的强大力量，迪哈尔特他们拿什么来对抗呢？新的战争又开始了……　（待续）

【PROLOGUE】

凌厉的电撕裂乌云密布的天空，映照出远方怒涛中那座血色的孤岛。大陆的港口中，一群赏金猎人（バウンライハンター）注视着装载怪兽的铁笼被安置于船内。为了捕获这个凶残的怪物比兰（ビラン），不知牺牲了多少人，现在终于能够将它押送至杰伊拉兹监狱岛（ジエイランズ），在那里比兰将接受最高的刑罚——终生冷冻，它将永无出头之日！被称为赏金猎人中最冷酷无情的龙·矢（リユー·ヤー）不顾伙伴们的劝阻，执意要押送比兰前往监狱岛。因为在追捕比兰的过程中，他的好友希卡尔（シーガル）被那怪物所同化，而龙不得不将希卡尔杀死，方抓住了比兰。为此，龙誓要亲自目睹比兰接受冷冻的惩罚。

悠长的汽笛声中，席班迪兹号（シーバンディッツ）货轮缓缓地驶离港口，向那座血色的孤岛进发。船舱中，比兰狂暴地挣脱铁笼的禁锢，所经之处，一片血海……龙突然从梦中惊醒，比兰的脱逃、美丽的女忍者和蓝色的玫瑰——在梦境中呈现，醒来时方发觉比兰真的逃出了铁笼，并在船上到处杀人，而自己的身边竟有一朵蓝色的玫瑰！是梦？还是现实？现在已没有时间去考虑这些，龙必须以最快的时间赶往船长室，制止混乱！等待龙的结局究竟是什么？这个答案只有你才能知晓！



机种：SS	类型：A·RPG
厂商：CLAMAX	媒体：CD－ROM

【ROTT】

赶往船长室的时间	分支	附加条件
4:00之后	Parallel Ⅰ	
3:00～3:59	Parallel Ⅱ	和比兰决斗胜利
	Parallel Ⅴ	和比兰决斗失败
2:59之内	Parallel Ⅲ	
Parallel Ⅳ	Parallel Ⅲ	结束之后方能进行

【Parallel Ⅰ A HUNTER FOR THE EVIL】

流程：

席班迪兹号（シーバンディッツ号）
↓
杰伊拉兹港（ジエィラーズ港）
↓
杰伊镇（ジェイシラィ）
↓
摇曳的河谷地带（キルバレ一地带）
↓
囚人组织JLO秘密基地（囚人组织JLOアジト）
↓
狄库斯卡利巴城·通风道（デクスキャリバー城·）
↓
狄库斯卡利巴城·拷问道（デクスキャリバー城·拷问室）
↓
狄库斯卡利巴城内（デクスキャリバー城内）
↓
下水道A
↓
囚人组织JLO秘密基地（囚人组织JLOアシト）
↓
下水道B
↓
地下矿山
↓
比拉尼乌姆采掘场（ビラニウム采掘场）
↓
拉比安流沙古代遗迹（ラビアン流砂古代遗迹）
↓

简介：

四分钟之后赶到船长室的龙，只看见船长的尸体，而比兰早已逃之夭夭。因为通读机已损坏，所以无法通知监狱岛的所长库尔特利凯（クルトリーゲン）。来到监狱岛，正值所长的生日，遗憾的是无法见到所长。龙来到杰伊镇（ジェイシティ），行至监狱城的门口时，突然地面剧烈地晃动起来，龙似乎失去理智一般挥刀乱舞，差点将一个小孩砍伤，当他清醒过来时，脸上出现一抹蓝色的条纹。龙进入酒吧内，无意中听见两个看守在谈有位女子闯入“摇曳的河谷地带”（キルバレ一地带）之事，接着感觉到比兰的气息，急忙赶出去后看见犯人阿多（アドウ一）走入监狱城狄库斯卡利巴城（デクスキャリバ一城）内。当龙欲另想方法进入城内时，酒吧内的看守上前挑衅，将其击倒后居然获得了“摇曳的河谷地带”入口的钥匙。穿过该地带之后，龙来到了囚人组织JLO的基地，为了获得有关比兰的情报。龙答应替他们解救被俘的阿多。前往狄库斯卡利巴城拷问室的途中，龙发现梦中曾见过的那位女忍者秋姬（コユキ），但是秋姬不肯接受敌国赏金猎人的帮助，结果落入实验槽中，化为一朵巨大的蓝色玫瑰，生死不明。龙成功地将阿多救回JLO的基地，并得知在这座岛上有本“巫达的日记”（ウーダノート），上面记载着击败比兰的方法。龙追踪比兰的气息来到了地下矿

地下都市(アンダーシラィ)
(数字按键的准确密码:7、6、8、3)
↓
下水道C
↓
狄库斯卡利巴城·研究室
(デクスキヤリバー城·研究室)
↓
山顶广场(トッフィールド)
↓
卡帕尔塔(カツパールの塔)
↓
高鲁多巴塔(ゴルドバの塔)
↓
囚人墓场
↓
西鲁巴斯城(シルバス城)
↓
ENDING1

山,发现矿山中盛产一种名为比拉尼乌姆(ビラニウム)的矿石,该矿石含有高能量,可以提升比兰的能力,而所长库尔特利凯为了研究超级生命体,逼迫犯人们替他采集矿石。在采掘场,龙找到所长并向其说明情况之时,他的好友希卡尔竟又出现在其面前!龙将识别的液体倒在希卡尔身,果然显出了比兰的原形。然而,比兰夺取了大量毕拉尼乌姆矿石之后,再次逃走。龙进入拉比安流沙古代遗迹(ラビアン流砂古代遺迹),欲抄近路捕获比兰。遥远的过去,天空中的流星落在拉比安王国繁荣昌盛的大地上,神官们从星星的石头中提练出强化DNA生物体变化的能量。突然有一天,一个恶魔形成了,它能够吸食人的生命并与之同化。国王任命贤者巫达去讨伐恶魔,在拉比安王国骑士的帮助下,巫达和恶魔大战三天三夜,终于将其封印在火山之中。拉比安王国经历了此番磨难之后,就此一蹶不振,逐渐分裂成现在对立的两个国家。而那个恶魔,它的名字便叫"比兰"!龙一路追踪下去,发现有蓝色的玫瑰遗留在地上。原来那是秋姬的求救信号,她亦被比兰捕获,正一步步迈向死亡。西鲁巴斯城(シルバス城)的塔顶,龙终于找到了已经巨大化了的经兰。虽然,最后的决战以龙的胜利而告终,但是秋姬的生命之火却永远地熄灭了……

【Parallel Ⅱ A HUNTER FOR THE HEART】

流程:

席班迪兹号(シーバンディッツ号)
↓
杰伊拉兹港(ジェイラーズ港)
↓
杰伊镇(ジエイシティ)
↓
摇曳的河谷地带(キルバレー地带)
↓
囚人组织JLO秘密基地(囚人组织JLOアジト)
↓
狄库斯卡利巴城·通风道(デクスキヤリバー城·ダクト)
↓
狄库斯卡利巴城·研究室(デクスキヤルバー城·研究室)
↓
狄库斯卡利巴城·拷问室(デクスキヤリバー城·拷问室)

帮助秋姬	不帮助秋姬(コユキ)
狄库斯卡利巴城内	狄库斯卡利巴城内(デクスキヤリバー城内)
↓ 下水道入口	↓ 下水道A
↓ 下水道D	↓ 囚人组织JLO秘密基地
↓ 库尔特利凯的府邸(クルトリーゲン邸)	↓ 下水道D
↓ 下水道E	↓ 库尔特利凯的府邸
↓ 地下矿山	↓ 囚人组织JLO秘密基地
↓ 比拉尼乌姆采掘场(ビラニウム采掘场)	↓ 下水道C
↓ 拉比安流沙古代遗迹(ラビアン流砂古代遗迹)	↓ 地下矿山
↓ 地下都市(アンダーシティ)	↓ 比拉尼乌姆采掘场

简介:

龙在3分至3分59秒内赶到船长室,正撞见比兰行凶。一场大战之后,比兰被击倒在地,临死前吐出了体内还没有完全同化的猎物——龙的弟弟路克(ルーク)!龙将船上发生的一切,及时通知了监狱岛的所长库尔特利凯,故当船进入杰伊拉兹港(ジェイラーズ港)时,受到了所长的热烈欢迎。而在港口的医务室内,龙了解到只有"巫达的日记"方能解救处于濒死状态的路克。在监狱城前龙突然发疯,险些杀死向他挑衅的孩子,怀中的蓝色玫瑰令他恢复了理智,脸上却显出一道印记。酒吧内,所长匆匆赶来,委托龙帮助他抓住囚犯暴动者阿多,并将"摇曳的河谷地带"钥匙交给他。龙虽然找到了阿多,但是却得知所长库尔特利凯在这座孤岛上搞不法活动。为了获得有关"巫达日记"的情报,龙和阿多一同潜入狄库斯卡利巴监狱城内。两人发现女忍者秋姬的同时,证实了所长利用囚犯的遗传因子制造超生命体的罪行。两人欲回去时,突然墙上的机关被启动,阿多撞入实验槽内,变成一只巨大的蓝龙!而龙则被押入拷问室内,并目睹了希卡尔拷问秋姬的过程。此时,蓝龙破墙而入,张望了一下后又咆哮着离开。龙击倒希卡尔之后,将秋姬救了出来,并得知她的父亲阿里巴巴(アリババ)一直在研究有关拉比安古代王国遗产。龙在卡帕尔塔(カツバールの塔)和高鲁多巴塔(ゴルドバの塔)中得到三神器中的两个指环后,来到西鲁巴斯城。城顶,

↓
山顶广场(トップフィールド)
↓
卡帕尔塔(カツバールの塔)
(古代文字按键的正确密码是左面第一个,再同时踏上第三、四个按键)
↓
高鲁多巴塔(ゴルドバの塔)
↓
囚人墓场
↓
西鲁巴斯城(シルバス城)
↓
ENDING2

↓
拉比安流沙古代遗迹
↓
BAD ENDING

所长库尔特利凯挟持秋姬迫龙交出指环。获得了卡帕戒指(カッバーリング)和高鲁多戒指(ゴールドリング)的库尔特利凯,得到了无限的生命力!眼看无法战胜所长,其野心即将得逞之时,秋姬告诉龙她就是最后一个指环,并念起火的咒文,幻化成西鲁巴斯像(シルバス像)(这时可以欣赏到一段精彩的MOVIE)解开封印的秋姬将其火神之力交给了龙,不仅击败了所长,亦打倒了蓝龙阿多并令其恢复原形,更挽救了路克的生命。最后,龙和秋姬拥抱在一起,分享着胜利的喜悦。

【Parallel Ⅲ A HUNTET FOR THE LIES】
流程:
席班迪兹号(シーバンディッツ号)
↓
杰伊拉兹港(ジェイラーズ港)
↓
杰伊镇(ジェイシティ)
↓
摇曳的河谷地带(キルバレー地带)
↓
囚人组织 JLO 秘密基地(囚人组织 JLO アジト)
↓
下水道 C
↓
地下矿山
↓
比拉尼乌姆采掘场(ビラニウム采掘场)
↓
冷冻室(カーボナイトフロア)
↓
ENDING3

简介:

三分钟之内,龙及时赶到船长室,将比兰关在外面,虽然仍让它逃走,但总算是控制住了局面。货船驶入监狱岛,龙向前来迎接的所长库尔特利凯说明情况后,独自追踪比兰至囚人组织JLO基地,遗憾的是里面的人早已被比兰所杀。龙穿过下水道进入地下矿山,经历了一阵眼花缭乱的"过山车"之后,找到了比兰并将其绳之于法。但是,囚人组织的另一个干部J先生(Jちゃん)却潜入冷冻室(カーボナイトフロア)内,那里是处罚极恶的犯人,将之永远冷冻的地方。龙在库尔物利凯所长的带领下,赶至冷冻室,虽然击败了J先生,但是冷冻机已被解除,四个罪大恶极的犯人先后苏醒并逃脱!龙赶上前去,最后第五个犯人刚刚开始解除冷冻,而那个被冷冻的犯人竟然是……龙?!

【Parallel Ⅳ A HUNTET FOR THE TRUTH】
流程:
冷冻室(カーボナイトフロア)
↓
西鲁巴斯城(シルバス城)
(限制时间 45:00)
↓
囚人墓场
↓
山顶广场(トップフィールド)
↓
卡帕尔塔(カツバールの塔)
(限制时间 35:00)
↓
高鲁多巴塔(ゴルドバの塔)
(限制时间 25:00)
↓
狄库斯卡利巴城(デクスキヤリバー城)
(限制时间 5:00)
↓
杰伊镇(ジェイシティ)
↓
杰伊拉兹港(ジェイラーズ港)
(限制时间 90 秒)
↓
ENDING4

简介:

龙的伙伴们目送着运载龙和比兰的货船离开,之后没过多久,他们便接到了一个惊人的消息——比兰在途中逃脱,而龙则踏上监狱岛之后竟在狄库斯卡利巴城门前杀死一个无辜的孩子,并被库尔特利凯所长判以冷冻极刑!深知龙为人的四个赏金猎人,决定火速赶往监狱岛,查明事实真相,解救他们的好友。他们却不知道,此时的龙正站在冷冻室中,目睹另一个自己慢慢地解除冷冻……待另一个冷冻的龙逃脱后,龙满腹疑惑地走出冷冻室,一只黑色的联络鸟急急飞来,告诉龙:他的四个伙伴已经来到了岛上,并分别进入西鲁巴斯城(シルバス城)、卡帕尔塔(カツパールの塔)、高鲁多巴塔(ゴルドバの塔)、狄库斯卡利巴城(デクスキヤリバー城)之中!原来,人生中会有许多选择,有时一个小小的改变就能影响人的一生。在狄库斯卡利巴城前,因为玫瑰花的香气阻止了龙的疯狂,但是另一个结局却是那个孩子被龙所杀。而现在,邪恶的龙、善良的龙,同一时间内、不同空间内的龙交错在一起,如果不将邪恶的龙消灭的话,现在的龙亦将消失!相对的,邪恶的龙因为冷冻术突然解除,细胞组织开始分裂,为了消去"离魂者"(ドッペルゲンガー)效应,邪恶的龙欲杀死龙的四位伙伴使之成为这个空间的黑暗救世主!时间只剩下六十分钟!龙必须在限制时间内赶往两城、两塔,救出他的四个伙伴,并找到另一个自己……

【Parallel Ⅴ 番外篇】

虽然,龙在3分至3分59秒钟之内进入船长室,但是却很不幸地败在比兰手下。龙的意识逐渐模糊,慢慢地被黑暗所吞食……地狱的斗技场内,龙的对手纷纷登场,为了证明自己依然是最强的赏金猎人,龙必须以两条HP连战十人!艰苦漫长的战斗之后,终于可以欣赏本章的ENDING,即Parallel Ⅱ结尾部分的MOVIE。

文/雪鹰　　责编/KING



樱花大战 花组队长日志 ——彻底攻略（上）

文．图/AKIRA

机种 SS　厂商 SEGA　类型 SLG＋AVG　媒体 CD—ROM

爱玩“樱花大战”这个游戏的玩友大致有三种，首先是热衷于“心跳纪念品”类的恋爱育成 GAME 的“女孩迷”，其次是对“前线任务”类战略 GAME 饶有兴趣的“战争狂”，再有的，就是藤岛康介的 FANS 们了。

近来在日本漫画、动画、游戏等业界，又产生了“アニゲー”(ANIME GAME、动画游戏）这个名词来规划那些直接取材于漫、动画或在游戏中加杂大量动画片的 GAME。可惜以往象碧奇魂、MICA—CD 版罗德岛战记之类的动画 GAME 不是动画部分粗制滥造，就是游戏性极差，屡屡让对动画 GAME 有特殊爱好的笔者失望。

近年来随着硬件机能的不断提高，动画 GAME 的质量亦有了飞跃。这次的樱花大战，是 AKIRA 认为在目前动画 GAME 中最成功的一个（当然也因为有藤岛康介的缘故吧）。

目前写这份攻略，可能已有许多玩友已 END 过了，而且，就游戏的难度而言就算在与女子们对话中处理的再差，在战略部分仍是可以轻易通关的。不过，此类的游戏用意，并非在于打斗，通关，最重要的，还是过程与情节，所以在编写这份攻略时，也力图从故事情节进行介绍，希望能给在玩的朋友以全新的感受，OK，所有的花组队长们，这就开始了哟。

【游戏前】在樱花大战中各个女子的信赖度，是根据主人公大神一郎的言行而变化的，而结局，也由恋爱度（各话信赖度的积蓄）最高的一位女孩决定。从游戏本身的设定而言，女主角樱花的信赖度的提升，占有绝对优势。但樱花之外的花组队员，也都显得极为可爱，所以为了她们也有可能成为最后的女主角，在第八话的约会之前还是将她们的信赖度都平均提高为好。

【日常篇】

与心跳纪念品一样，樱花大战，以对话的形式提高角色的数据。不过，在樱花大战中还设定了时间制的概念，这样的在规定时间内作出选择的模式被称作 LIPS(制限)。10 最短的时限连三秒也不足，慌慌张张胡乱选择或大喊“等一等呀!”那样通常也只会误事。

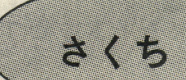
在某些场合中，所提供的选择项目如果都不能令人满意的话，那么时间切就成为了另一种选择，它代表了“保持沉默”、“中立”、“冷静”与“妥协”。

在移动回数无限制的状态下，到处去转转，是可以发现一些意外可提升信赖度的机会的，象椿的商店与事务局，还能提供一些宝贵的情报。

【战略篇】

虽然游戏的难度不高，但太大意的话，也会导致意外的失败。对于各个战斗单元的性能，要多加观察与利用。敌胁侍一般只分成三种，即只能作一格攻击的足轻，中距型的火绳与远距离型的大筒，要尽可能地在它们反击不能的状态下进行攻击。

作为队长所持有的特殊能力——庇护，在一回战斗中可以使用八次，受到庇护的队员，如果被敌人攻击的话，耐久值不会下降，而且信赖度也会上升，所以要战斗中要积极地使用。CV＝真宫寺樱花



真宫寺樱花、由其父（真宫寺一马）指导，继承北辰一刀流的少女。在本故事中，手中持有她的亡父遗留下的灵剑——荒鹰。性格温和稍有韧性，在这个游戏中比其它女性更容易成为最终的女主角，所以最初以她为女主角开始玩的人也是最多……。所乘的光武为樱色，必杀技是破邪剑圣，樱花万神。CV＝横山智佐

アイリス

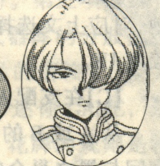
埃莉斯，法国贵族的后裔，在花组中是年龄最小的操纵者。虽然总是抱着形影不离的娃娃熊的她，亚

子力的素质，在花组中却是最强的。行动时能以瞬间移动，在战场上无所不至，乘坐黄色的，使用的回复系必杀技的光武。CV＝西原久美子



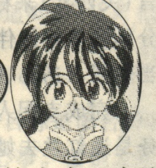
神崎堇，平时总穿着开放服装的她，是日本第一富豪——神崎财阀社长的独生女。性情上的孤傲，常与樱花、桐岛蕉发生口角，但从本性上说，并不是坏女孩。必杀技是使用长刀的“神崎风尘流，蝴蝶之舞。乘坐紫色光武。CV＝富泽美智惠

マリア

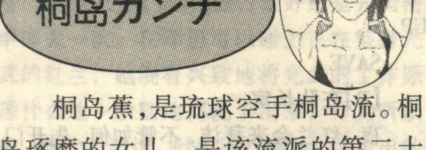


玛丽亚·桔，是帝国华击团，花组的队长，父亲是俄罗斯人，母亲是日本人。强烈的责任感与严厉地处事态度给人以冷漠的印象，实际上她也有温柔的另一面。乘坐着射击型的黑色光武，必杀技的意译为“冰雪公主”。CV＝高乃丽

李红兰



李红兰，生于北京的少女，对于机械，有着天才的发明，制造能力。从小便能运作极为复杂的机械系统。原为华击团支部技术开发部所属，故事途中转属花组，所乘光武为绿色。必杀技是她自行开发的小型战斗机械单元的集团攻击。（那种小型机械人似乎还有性格）CV＝滞崎由里子



桐岛蕉，是琉球空手桐岛流。桐岛琢磨的女儿，是该流派的第二十八代继承人。因为到出生地冲绳去修行，至游戏第三话才登场，是性各刚烈的热心人。乘坐象征接近战的红色光武，必杀技为桐岛流空手杀法。CV＝田中真弓

△光武

由神崎堇的祖父经营的神崎重工所开发的对妖术战用灵甲胄。动力为蒸气，会根据操作员所持的灵子力的增幅而发挥出强大的力量，在防御上，采用了可防咒术的特殊钢材为装甲。配置于帝国华击团，花组。

△神武

在一次又一次与黑之巢会的战斗中，因光武的能力限制，使花组处于越来越危险的状况。为了花组摆脱危机，由帝都开发的新一代亚子甲胄，在故事后半部分登场，是光武的性能增强版。

第一话　帝都．花の华击团

第一话是故事的导人部分，主要是对于角色展开介绍，一定要把握住个个角色的性格选择对象喜爱的项目回答，而且，在同时一二人LIPS的场合，选择的项目可能造成其中一人的信赖度UP，而另一位DOWN的，所以要考虑周全进行选择。

1.最初的工作是……售．售票!?

故事由在上野公园的合流开始，遇上真宫寺樱花（さくち．后简称樱花）后，很快就出现了LIPS，在这里选择很想了解一下有关于你的事（それより君の事ガ知りたいな）可以使樱花的信赖度UP。

到达银座的大帝国剧场后，在往支配人室的途中，会在食堂遇上神崎堇（すみれ）求助的LIPS，虽然她说话态度不太客气，但还是去帮她一下吧（いぃですよ）。要注意的是如果选择了另一项那样的事，为什么不自己去……，的话，会造成神崎堇的信赖DOWN的。

支配人室中与米田中将的LIPS，怎样选择都会挨骂，所以保持沉默也可以。接受了所谓的“便装任务”——售票后，在支配人室门口会遇上樱花与埃依莉丝（アイリス），在随后的LIPS中如果选择告诉我售票处在哪好吗（受付の场所を教えてもちえるかな?）的话，就会出现樱花与埃依莉丝争抢着要给做向导的情况，因为随便选择了哪一位，也会造成另一位信赖度DOWN，所以不妨脚踏两只船试试，（二人に案内を赖お）果然，这二个单纯的家伙都很高兴。到达标处后，为了表示感谢，说句鼓励的话吧（ずけいこがんばれよ一）待她们二个兴高采烈的跑开之后，售票的工作也就开始了，第二位购票的客人说自己是神崎堇的崇拜者，而且还向大神征求意见，看在藤岛康介的份上，回答说是喜欢的类型，（好みのタイプですよ）吧。刚说完，客人要求代转达一封信给神崎堇，真是好麻烦的家伙呀，好吧，那样的事还是交给坂平去干吧……那家伙上哪儿去了呢?喂!坂平……（KING：又不是“我的女神”，在搞什么?!）

2.在大帝国剧场里逛逛售票的事刚完，卖店的高村椿便来推销她的明星照片，似乎并没有资金这个栏目嘛，所以不买白不买，但是全部的六种当中，只可挑选一张买，此时，直觉起哄说“买樱花的哟，OK!那就买吧。

【A】一阶廊下虽然着急要去向米田问清售票工作的真象，但初到异地，还是到各处去逛逛吧。一楼支配人室前的过道，会发生樱花的“猜猜是谁”的LIPS，选择了樱花，（さくら）之后，如果再向她提出有没有恋人的问题（恋人はいゐの?），可以使樱花的信赖度得二次UP，是让樱花成为伴侣的绝好的机会。

【B】サロン

上一个LIPS发生后，害羞的樱花跑向了书库，去一下的话也会有对白出现但不再有选项。去二层左下角的沙龙，会遇上神崎堇的LIPS，前面客人托付的信，现在也可交差了（手纸を渡す）。如果前面未接受传信的事件，选（すみれに～）这一项同样也可提高堇的信赖度。之后，樱花突然出现在沙龙，这时神崎堇提出了她与樱花之中，倒底喜欢哪一个。当然，对于堇，是别妄想脚踏两只船了。AKIRAの建议是讨好堇为好，因为樱花在以后的剧情中有的是机会可以提高信赖度，而堇相对要少得多。但要是想两边都不得罪也是可以的，保持沉默就是了。最多落个优柔寡断的性格，而堇与樱花的信赖度，都不会有变化。

【C】乐屋

先声明，在上个LIPS中堇的问题中如果选择了“喜欢堇这样的类型”的话，在去往下个目的地之前可以去堇的房间一趟，在那儿，会遇上堇在房里更衣的LIPS，选项只有一条，或者就时间切，自己看着办吧，男孩子的话，最好守本份哟。

乐屋里的埃莉斯，仍与她最好的朋友玩具熊在一块儿，帝国华击团的事反正要向米田中将讨教的，这儿就不妨问下有关埃莉斯的事吧（アイリスのことを闻く）。如果注意那只玩具熊的话，埃依莉斯会问是否还记得住它的名字，糟糕，实在想不起

来了，胡乱猜吧，是最后一项（シャンポールだけ?）……?嘭，哈！运气真好！！加上上一个 LIPS，埃依莉斯的信赖度也二次 UP。

【D】支配人室

OK，可以前往米田那儿去了，不过，高兴的话还可去一次舞台轴，那儿会出现玛丽亚（マリア）的 LIPS，但不会影响到信赖度。此外，若还未去过事务局的话，那里的由里与香津美（かすみ）会邀请去参观事务局，也不会影响信赖度，自己决定吧。

支配人室里的对话，使大神感到被愚弄，因而变得心灰意冷。出门后，樱花会来安慰并提出送大神回房间，有这么可爱的女孩陪着心情可能会好一些吧（…赖およ）。到了房间门，可以向樱花提出请她进房里坐坐的请求（部屋に寄，ていかないか?），当然，上个 LIPS 如果选择一人回房间的话，这个 LIPS 也就不会出现了。对于大神的请求，樱花虽因要去排练而并未答应，但信赖度依然 UP！

SAVE

E 与樱花一块儿巡夜

【A】队长室

夜里，樱花来传达米田中将的指示，让大神在剧场巡夜。与樱花的 LIPS 中，选(よし引さ受けた!)，樱花就会陪同巡夜，信赖度 UP。如果是选しかたない。やるよ。? 则起直接进入巡夜，樱花的信赖度不变，要是选我睡觉了，(……俺は寝るょ）的话，哼！那就做恶梦去吧……

【B】书库

巡夜由二楼书库开始，正好玛丽亚也来还书。她借的，是名为《罪与罚》的小说。这时玛丽亚会询问此书的作者，……哇，这下死定了，平时只知道玩 GAME 和看漫画，这会儿答不上了，实在愧对读者，愧对我那苦命的老妈，愧对我那开车的老爸陀斯特·F·司机……（陀思妥耶夫斯基ドストエフスキー）?嘭！什么？答对了！虽然不知道怎么回事，总之，玛丽亚的信赖度 UP 就可以了。

【C】商店

下一个目标该是商店了（口气变得象盗贼了）。如果由二楼右侧的阶梯下去的话，会路过阳台（テラス），而对银座繁华的夜景，樱花会表露出她的性情，虽然对白中没有会影响信赖度的 UPS，但如果是喜欢樱花的玩者，还是去转转吧。

商店的椿，已经去休息了。对了，售票工作完了之后曾经在这儿买过樱花的像片，樱花看了之后，信赖度 UP 了。

【D】アイリス的部屋

不论从那边的梯子下来，在过道中都会遇上埃莉斯，她哭得好可怜，因为她丢失了她的玩具熊。好不容易劝她先睡之后，去乐屋就能发现那只玩具熊。为了让小女孩睡得安稳些还是立即给她送去吧。完成这些之后，埃依莉斯与樱花两人的信赖度就同时 UP 了。

【E】巡夜终了

巡夜时的自由移动，限制为 8 次，将玩具送还给埃依莉斯之后，再送樱花回房间（部屋まで送るよ)，樱花的信赖还会 UP。以上各事件都去做的话，自由移动还剩下三四，实际无意义可言了，早些睡觉吧，运气好的话，明天就不会迟到了。

(4) 终于可以开始打架了，帝国华击团初出击

翌日，起床之后如果去找米田的话，那家伙会以上洗手间托辞溜开，剩下的时间，可以到舞台轴去转转。舞台上，樱花与神崎堇正在排练，忽然……（ANIME）……两人干起架来，嗳！队长真命苦，为了使全员信赖度 UP，此时只好去阻止二人（二人を止める)，结果是……

(ANIME)……SAVE

(5) 战斗开始：

敌人出现在以樱花而闻名的上野公园，这会儿是没有赏花的闲心了（花组，出击せよ！）

好差劲好弱智好可怜的敌人嘛！基本的操作，玛丽亚会作解释。四五回合后，樱花提出了 LIPS："还记得这儿吗?"，"当然了，昨天在这儿买了土星的最新 GAME《樱花大战》，……信赖度 DOWN……啊！（正确答案为这里是与你第一次见面的地方きみと初めて出会，た场所だね)。

(6) 对 BOSS 战

BOSS 葵叉丹，死天王之一，在全员用必杀技一次解决他之前别忘了将主角的 8 次庇护（かばう）用完，而且，最好全部都用于信赖度低的女孩身上。

SAVE

(7) 第一话尾声＆次回予告

SAVE

①新加入的队员是……关西口音的中国姑娘登场！

帝国华击团原来是以帝剧为伪装的特殊部队，明白了这些，也可安心地干售票的活儿了。第二话开场时如果神崎堇出现并询问："你认为新来的会是怎样的人?"，在这个 LIPS 中，除了是可爱的人吗?（かわいい人?）会导至堇信赖度下降之外，另二项都不会使信赖度起变化。在这里正确的做法是时间切，即没听到堇的问题，但如此也不会使堇的信赖度下降，但她会追加你在想什么?的 LIPS，这次的选有关新来的队员的事，(新しく来る人のいと?）就 OK 了。

②十四回限定移动

神崎堇刚离开，李红兰（后简称红兰）就撞上了帝剧，与红兰的初会的 LIPS 以不要紧吧?（大丈夫ですか?）与那么，我给你带路吧。（では案内しましょう）为先后顺序选择可使红兰的信赖度 2 次 UP。在第二个 LIPS 中如果选我自己的事要干的话，红兰的信赖度是会下降的，迷补的方法是去事务局进行对话。

【A】在商店

给红兰带路的场合，可以先去椿的商店，当着红兰的面买下她的照片的话，可以提高红兰的信赖度。

【B】在事务局

没有红兰的场合，可以在事务局找到她，对应上文选择（きみお……），红兰的信赖度 UP。

【C】在支配人室门口

从 A 或 B 的途径到这儿，都会有红兰询问与黑之巢会的作战感想，这个 LIPS 是不会影响信赖度的，前项是很轻松！，后项是确实是件辛苦的事。按自己的感想去选吧。之后，会有樱花穿着演出用服装出场，观察她的服装时会出现你认为这衣服如何?的 LIPS，回答当然是很合适哟，(よく似合てるよ。)。樱花高兴着跑开之后，红兰的 LIPS 是你认为樱花如何？与可否用她的方言（关西弁）来称呼大神。比较稳妥的回答分别是是好伙伴，(仲はいいよ，) 与啊，那当然罗，(ああ、いいとも)。

完成支配人室的对话之后，大神的任务是送红兰去她的房间。在二楼的过道先会遇上正赶往舞台的玛丽亚，她身着的演出着是一个叫奥多莱的法国军人的服装。比较难得的是，尽心竭力为队员服务的大神，终于也得到了玛丽亚的称赞。此时欣欣然地大神回答可从选择作为队长那是应该的，(队长として、当然だよ）与作为男人那是当然的，（男として，当然だよ，）这个 LIPS 的选择，还是留给玩友自己去选了。

在送红兰回部屋之后，而第一部分神崎堇的 LIPS 也完成的话，埃莉斯会出现并询问对红兰的印象，回答已经成为了好朋友，(仲良くな，たよ)，则埃莉丝的信赖度 UP。

SAVE

【D】在队长室

夜，红兰会来拜访，不管如何，先开门吧（は一い关いてるよ)。次回的 LIPS，回答红兰好飘亮啊，（红兰きれいだ，たよ）就

OK了。然后的LIPS,是红兰忘记了玛丽亚所扮演的角色的名称,啊!还有方谁记得吗?是奥多莱沙马(オンドレ样だけ?)!最后,红兰邀请大神去她房间玩,嗯,也累了一整天了就答应吧(红兰の都屋へ行きたこな)。红兰走之后,会出现无限时选项起床,(まだ起きいなのる)与接着睡(もう寝る),正解就不必写出了吧。

【E】红兰的部屋

上个LIPS选择まだ起きいる,就可进入这部分剧情。不要乱逛,直接到红兰的部屋的话,红兰的信赖度也会UP。进入房间后,对话之前先观察红兰的发型,也会提高红兰的信赖度。紧接着要进行的,是红兰的迷你GAME——花牌,选择那么就开始吧,(よーしやろぅやろう)就直接开始游戏,当然,如果还不明白规则的话,可以让红兰教的(ルールに教えてよ)。第三项是放弃玩牌,请红兰带到地下武器库的分肢选择(いいよ~)也可提高红兰的信赖度,但为了游戏最后能收集齐七个迷你GAME,最好还是选择玩牌的为宜。花牌的规则是将手持与桌面的牌配成规定的配牌就可夺取点数,将对手持点降为零就可胜出。不会玩或不小心失败的玩者也不用提心红兰的信赖度会下降。

【F】アィリスの部屋

与红兰玩完牌后就进入了巡夜的状态,红兰隔壁就是埃莉斯的房间,埃莉斯还没有睡,但已经换上了睡衣,哄孩子的话谁都会说:“嗯,睡服的确很合适哟。”(よく似合てるよ)

【G】テラス

埃莉斯睡了之后,下个目标是阳台,玛丽亚正静静地呆在那儿想心事。被她发现了之后她会质问现在在干什么,对玛丽亚的性格,多少也掌握了吧,实话实说就是了,正是在巡夜中。(见まわり中なんだ)。

【H】すみれの部屋

可惜樱花不在(似乎还在后台努力地排练),于是,巡看的,只是神崎堇的房间了。但是,还未走到房门口,就与她撞上了,她正急冲冲地赶往地下锻练室,一会就跑得没影了。

【I】地下格纳库

虽然下一个的目的地是地下的锻练室,但在到达地下室之后,最好还是先到格纳库去一次。在那里可以碰上正在整备光武的红兰,她绕有兴致地将光武的工作原理什么地一股脑地都说了出来,作为听众的,虽然不耐烦,但也别打断她,这里出的LIPS,保持沉默待到时间切一切就都OK了。

【J】地下作战室

红兰唠叨完后终于回房休息去了。但下个目标仍不是煅练室而是同一层的作战室,因为玛丽亚会在那儿作作战报告,选听其中关于队员的项目可使玛丽亚的信赖度UP。

【K】锻练室~水泳室~すみれの部屋

听完了玛亚的报告,该去锻炼室了。再次看到了神崎堇时,她已换上了一套泳装。似乎女孩子们都有对于服装提出同样问题的天性,可惜这次的LIPS,却不可如法炮制的。正解是这泳装还不够大胆。(大胆すぎないかい?),堇对大神的反应虽然有些吃惊,但信赖度仍是UP了。之后,她会邀请与她一块游泳,啊呀!真是求之不得,正中下怀,那么OK了,去游吧(いいよ,泳ごう!)嗯,不过在游泳之前还是先作些准备运动,可堇认为那是小孩子干的事,于是她一个人先进入了泳池。这边的大神正在换衣服,忽然从泳池那边传来了堇求救声:“DALEGA TASUKETE! HAYAKU!”这时的LIPS的选项一个是等着!马上就来,另一个是立即去找人,反正,随意选哪一个都可,别沉默就是了。选项后,紧跟着就进入了神崎堇的迷你GAME。

真没想到泳池中竟漂满了酸素水雷,堇在泳池的那一边大喊大叫的。实际这时只要从岸上走到对面拉起堇就可以了,但为了表示出大神的男儿气概与海军出身,他毅然撕去了外衣从这边跳入了泳池,从大神俊敏的动作中可以看出他使用的是古典的蛙式游法,虽然被炸得沉下又浮上,但只要在限定的三十秒内救出堇,堇的信赖度就会UP。

被救上来的堇,向大神表示谢意。因为是堇没做准备运动才弄出这一乱子,所以大神想让堇知道问题所在而不是无头脑地安慰她,混蛋!怎么这么不小心!(气をつける,ばか!)。虽然话不太客气,但堇的信赖度却意外地提高了。

由此事件后,神崎堇变得温柔起来。她会提出请大神送她回房间的请求。这里LIPS的选择会有送堇回房间与返回巡夜状态两种分肢,若前面A~J的LIPS都完成的话,就可安心陪堇回房间(いいとも),因为这样仍有提高堇的信赖度的机会。就这样决定了送堇回房间,但堇还要去换衣服。在门外等了许久,都未见动静,这时出现的LIPS为进入更衣室察看,虽然带有不良动机,但为堇担心的大神,还是打开了更衣室的门(更衣室人?)。房里空无一人,一个打开的衣柜里放着堇的泳装,从隔壁的浴室里传出了水花飞溅的声音,看来堇是在沐浴了。是否还要进入浴室里察看呢?这个LIPS仍旧留给玩友自己选择,第一项为返回煅炼室,答二项为进入浴室,声明一点,不管是否出于对神崎堇的关心,选择错误,势必会带来堇的信赖度的下降。

陪同堇回到房间后,她又会邀请进入房间里喝茶,虽然选择答应(じやあ远虑なく)后会使堇的信赖度UP,但此些行为,会被樱花撞上,这下可有口难辩了,大神此时的神情,实在是很慌张(あわてる)。正在大神结结巴巴的时候,堇坦然地告诉樱花,大神答应帮她维修房间里的电器,并称大神是个很关心队员的队长,如此地表现(惜张),意外地得使堇与樱花的信赖度都UP了。于是,大神可以理直气壮地进入堇的房间,喝茶、聊天至熄灯前。

3. 舞台倒塌?!

翌日的舞台上,正在上演由樱花与玛丽亚主演的《爱是钻石》。可惜经过苦练的樱花,仍旧是将戏搞砸了……ANIME……神崎堇与樱花又在台上吵起来,遗憾的是,这次的LIPS,不象以往可以选择阻止两人的项目了,但如果到这个LIPS的时间切所起的效果,与同时阻止两人是相同的,这时边上的埃莉斯,玛丽亚与红兰的信赖度,也都会随之UP。

4. 出现了很温柔的女性……

舞台倒塌的那日夜里,花组聚在一块作检讨,堇在责备樱花时,大神也上前去庇护樱花了。堇生气地责问:“难道这个烂摊子你能收拾吗?”在这儿会造成的分肢为选知道了,我来收拾,(わか、た~)与怎么可以这样,(なんで~),选择后项可进入自由移动状态,并以后可提高信赖度的机会,都出现在红兰身上。选择前者,进入修理舞台状态,樱花、堇、玛丽亚、红兰与埃莉斯的信赖度,都各自会有提高。

大家都散开之后,樱花会跑来提出要帮忙。在这个LIPS中,除一个人干就可以了,(ひとりで~)之外,选择其它项都OK。次回的LIPS,回答没那回事,(そんなことないよ)樱花的信赖度UP。

…ANIME…

动画看完没多久,背后传来几声干咳,这次的经历,明显是被樱花所误会了,她丢下带来的饭盒,生气地跑开了。大神可作出的决择,分别为返回自己的房间,去樱花的房间,与继续修理。如果还打算弥补刚才的误会导致的樱花信赖度下降,那还是趁早去解释才好(さくちの部屋にいく)。在樱

花的房间门口的LIPS，只有老老实实地回答是大神，(大神だけど…)，樱花才会允许进入房内。面对生着气的樱花，不要东张西望。但此时拼命地去解释，想必只会加深樱花的怀疑，还是对刚才送来的饭盒，表示谢意比较合适(お弁当，ありがとう)

SAVE

5. 作战前

……SAVE

6. 守卫帝都塔

没想到这么快就见到了最终BOSS天海，他已经解开了什么六破星降魔阵的封印，我方的胜利条件，是敌方的胁侍全灭与死守住帝都塔，但帝都塔似乎并未有什么威胁，天海也只是在上面看看风景而已。所以味方只需要集中精力快速解决敌胁侍就是了，顺便说一下，如前面的LIPS都正解的话，这些胁侍就根本不堪一击了。至于右上方进行平行射击的蒸气火箭，可利用红兰普通攻击大面积的特性去轻松干掉。对了，第三回合战时，红兰在攻击前亦会提出LIPS，询问大神是否了解她的作战能力，因为红兰的光武背中搭载有长距离的攻击兵器，那当然是善长于在后方进行远距离攻击(后方で远距离攻击だ)。正确选择后红兰的信赖度的上升会增强攻击力，成为更强的战力，并可与主角的光武进行特别的合体攻击。

7. 对BOSS战

敌胁侍全灭后，会出现BOSS的"影"，味方对他进行攻击，收效都甚微。几回合后，"翔鲸丸"号会判断出敌正体的位置进行炮击使其暴露，他所在的位置，正是花组最初登场的地方。味方可不理会"影"，而提前到达这位置附近等待他暴露，再蜂拥而上进行攻击。BOSS的正体，以帝都塔为目标前进，目的是破坏塔，可它的能力，可远远不如它的"影"，不费几个必杀，便一命呜呼了。

有充分自信的玩友，可尝试向BOSS的"影"挑战，战术是依靠蒸气炉进行回复，可否将BOSS的"影"击倒？击倒后结局会如何？自己去看吧。

SAVE

8. 第二话尾声＆次回予靠

SAVE

第三话　オしは队长失格!?

在第三话，故事以新登场的桐岛蕉(カンナ)(后称称蕉)与玛丽亚为中心。桐岛蕉的LIPS都比较容易回答，信赖度也上升得很快，相反的，与樱花相关的LIPS就很少，无法提高樱花的信赖度。不过，在后半剧情中若樱花负伤了话，就有集中提高信赖度的机会。

1. 在大厅里见到了表情忧伤的玛丽亚。

售票的空闲，在大厅里遇上了玛丽亚，她似乎完全没有精神。这时出现的LIPS，怎样的回答都不会影响到玛丽亚的信赖度，随便选就可以。玛丽亚离开之后，帝剧三人娘的笔头、香津美来到大厅，她提醒大神这几日来玛丽亚表现异常，在舞台时常发生背错台词之类的错误，可能身体上有些不适，对于这些，作为队长的，要有所注意。

2. 桐岛蕉登场!!

随意答完香津美的LIPS，进入自由移动模式后，有两次机会可以通过LIPS提高玛丽亚的信赖度。

【A】椿的商店

原订的计划是去找玛丽亚的，但好久未见到可爱的椿了，而且卖店近在指尺，所以先去那儿看看吧。椿依旧很精神，临走之前，别忘了再买上一张桐岛蕉的像片作为这一话的记念。

【B】2阶ホール

玛丽亚正在二楼的客厅，在这儿的LIPS，立即发出呼唤声(スリア…)，玛丽亚的信赖度UP。有一点要注意，到客厅来之前如果已到三个以上(含三次)的场所去过，这个对话就不会出现了。

【C】サロン

玛丽亚回房间了，如果过去的话，就会路过沙龙，神崎堇正在那儿研究辛蒂蕾拉中的魔法，发现大神后，她会前来请教看法。虽然在这当儿显得很麻烦，但象现在不是说话的时候，(话の都合～)那样无神经的回答是不可取的，时间切也不可行，正解为(魔法とは，そういうまのさ，)。堇的信赖度UP。

【D】マリアの部屋

这是首次进入玛丽亚的房间，当她提问有何贵干时，LIPS的回答除(话してくれ)之外，怎么选都可以，等待到时间切，玛丽亚的信赖度也会上升。

【E】更衣室

再次成为自由行动后，建议先到各处走走。如到藤枝绫目(あやめ)的房间听取关于第二话的作战评价，或到支配人室与米田会话。总之，当行动回数过四次之后，再前往地下的更衣室会遇上洗完澡的红兰，与她开玩笑说上过油了没有？(オイル涂ろうか)，红兰的信赖度UP。在四移动回以下来更衣室的话，则遇上……反正，早些离开为妙。

【F】衣裳部屋

看到了樱花，因为要演辛蒂蕾拉，她显得很高兴，但从表情中可以发现她也在担心些什么，此刻的LIPS，是询问樱花在为谁忧虑。可选的项目分别为藤枝绫目、玛丽与自己，当然的，自我意识过盛是禁物(俺のことだろう?)。至于正解，不必多说了吧。

【G】乐屋

可以去乐器屋与埃莉斯聊一会了。话题是关于"梅雨季节"的事。要用比较简明易懂的方法为埃莉斯作解释，梅雨嘛，很简单，就是夏天到来时，魔法师们都莫明奇妙地同时使用低LEVE的水属性攻击魔法创造出的特殊效果……(六月?降る雨のことだよ)，要注意呕，除些以外的选项，都会赞成埃莉斯的信赖度下降的。

【H】舞台轴

第二部分的最后要前往的，是还在修建中的舞台轴，大家也都了这儿。正想上去帮忙时，忽然有柱了倒塌下来，眼看就倒下伤着人了，作为队长的大社，毅然上前顶住了正向下倒的柱了(哇……柱，柱子实在是好，好重啊)。好了，又出现LIPS了，该怎么办呢?求救的话也实在太无能了，看来只有还绰绰有余，(余裕かます)是正确的了。而且樱花，红兰的信赖度也上升了，只可惜这样的回答，显然是骗不了神崎堇的。那么怎么做才正确呢?紧持到时间切试试吧。

以上的LIPS，无论怎么选项，大神还是未能支撑得住，现实是可悲的——柱子还是按导演在台本上写的那样倒了下来。危机一发之刻，有人用一条胳膊抵挡住了那根一辈子都梦想着倒下的柱子。

对于新登场，性格刚烈的桐岛蕉的质问，要干脆简短地回答(大神一郎です)才能使蕉的信赖度UP。

3. 从サロン到煅练室

这部分的LIPS，集中了提升桐钪蕉的信赖度的机会，再坚持一会儿，就要到存贮点了，加油啊!

全员都到齐了的花组，在沙龙尽心地聊了个够之后就解散开了。虽然因为玛丽亚的事仍有些心神不宁，但是对于蕉"比试一下"的要求，还是答应下了(いいとも)。在煅炼室与蕉为对手的试练，只有防御两回成功蕉的信赖度才会UP。正解是(下段蹴り)，腹防御、上段蹴返し)之后，对于陪练的报答，桐岛蕉请大神一块儿进餐，真没想到蕉还有做菜的手艺，可能是出于好奇就答应了下来(いただきます)。于是桐岛蕉进入了厨房，而自己，则在食堂里等着。等就等了大半天，可蕉还还有完成吗?催她不

(まだかい), NO!! 幸好这个 LIPS 之后，蕉还是揣着饭菜过来了，可是那些黑色的东西，可以吃吗？

与蕉告别后，在回房间的路上，拾到一串项链，还没能仔细看，迎面走来了神态焦急地玛丽亚，项链无疑是她丢失的，总之，还给她就是了。

SAVE

ANIME＆战斗前

SAVE

4. 在筑地的第一次战斗。

此次战斗的胜利条件，只要靠近 BOSS 刹那就可以了，说是那么说，但一些堵在路上的胁侍，也是不得不消灭的。当然罗，将敌全灭也不是什么难事，而且好不容易将各个女孩煅炼得那么强，不乘此机会施展一下，也实在太可惜了。尤其是刚加入的桐岛蕉所拥有的攻击力，对于那些胁侍，一击就足以致命。第二回合后，同红兰一样，她也会向大神询问她所适合的作战模拟，那当然是在前方作直接攻击（前线で切りりめ）。

不一会，刹那就在眼前了，刚想追击时，左边的民房中，突然跑出一个小孩，紧跟着出现的 LIPS，决定是否救助，这次的选择，同样关系到以后剧情的分肢，但无论决择如何，刹那也都会逃脱。

SAVE

5. 队长失格

因为上一次战斗尾声时的 LIPS，刚这部分剧情分为了两上主干，在救助儿童时，大神会因此负伤，之后的剧情中，可获得使玛丽亚之外的 5 人信赖度上升的机会。在时间切的状况，樱花会因救助儿童而负伤，以后的剧情中提高信赖度的机会，几乎都是为了樱花设定的。

【A】大神负伤的场合

做了一个怪异的梦之后，好不容易才昏昏沉沉地醒来，虽然还不知自己到底怎么着了，但作为主角不得不脱口而出那个孩子怎么样了，（あの子はどうな，たんだ?,）。这句话的效果果然很好，除玛丽亚外别的女孩的信赖度全部 UP 了。红兰的药喝下后，又再次回到了梦里。第二天红兰再次来探望时还要为那效力可怕的药表示感谢（ちくすりがありがとう）。听到玛丽亚与桐岛蕉的争辨时，第选择第三项来躲开走过来的桐钪蕉。如果被看到的话，蕉的信赖度 DOWN。

【B】樱花负伤的场合

去探望因自己判断迟误而受伤的樱花。如果买花的话，一定要选蔷薇（バラ），当然，也有仙人掌サボテン，与菊花的，有没有胆量送这些个试试？在樱花房间里的对话，在 LIPS 中选不要紧哟，（大丈夫か?），樱花的信赖度 UP。

【C】怎么都是错

以上不论是走那一条分肢，玛丽亚都会作出大神队长失职的判定。对于现在玛丽亚的心态，坚持已见是不会有好处的，而附言跟 从也不是办法，所以对于玛丽亚的 LIPS，还是以时间切来对待比较好（主要是大神负伤的场合）。

之后伤心的大神，得到了副司令藤枝绫目的引导，并再次鼓舞起信心去找玛丽亚谈。在藤枝那里的 LIPS，怎样选都不要紧。

?寻找玛丽亚

【A】舞台轴

找玛丽亚的部分，又成为自由移动的状态。到舞台轴遇上了神崎堇，为她按摩后堇的信赖度 UP。再之后出现的 LIPS，只有关于玛利亚的事，（マリアのこと）不可以选。

【B】更衣室

这个地方，还是不去为妙……

【C】书库

再回到二楼时，在拐角的书库里看到了趴在桌子上休息的红兰。这样下去，想必会着凉，还是快些将她送回房间里为好（部屋まで连れていく）。下个 LIPS 为将她带到哪一个房间，当然只有送到红兰的房间，（红兰の部屋に连ぼう）是正确，如果有动机不纯の话（选队长室へ连れていく）去在队长室门口撞上樱花，会发生什么应该可以预知吧。

【D】ロビー

终于在大厅里找到了玛丽亚，看到大神后她便怒气冲冲地往门外走，而大神也随后跟了出去……这以后的 LIPS，可以自由选择了。

SAVE

7. 战斗前

SAVE

8. 救出玛丽亚

第二次的战斗胜利条件是移动到玛丽所乘光武的邻接点，但这一次敌人的数量，明显要多于上一次，但如果能合理使用红兰与神崎堇的大面积攻击的话，便能很快削弱敌人的战力，再加上合体技，应该不会很难了。

玛丽并不在机体内，在后一格的位置可拾到她掉下的项链，紧跟着还要进入下一次的战斗。

9. 对 BOSS 战

关底仍旧是刹那，比较可恶的是他能够移动→攻击→再移动的，只有实行包围的战法，才能围歼他。此外，玛丽亚在这一场战斗中，能力大增，也可以使用合体技了。

SAVE

10. 第三话尾声＆次回予告

SAVE

第四话暴走！暴走！大暴走！

第四话的故事，以埃莉斯为中心。想要使埃莉斯 信赖度 UP，唯一的办法就是不要伤害她，即使一点点，也不可以的。LIPS 的次数也非常多，最令人高兴就是可以离开让人窒息的帝剧大楼到外头转转了，暴走嘛，也是痛痛快快地玩呀。

1. 明日是

刚在在事务局干完杂活的大神，遇上了正在找埃依莉斯的樱花。樱花的问题是看到了埃莉斯没有?，事务局里只有由里与香津美，当然未见到埃莉斯（选择第二项，）罗，樱花下个要求，是明日，一起整理大道具部屋，回答当然是 OK（いいとも，つきあうよ。）刚答应下樱花的要求，埃莉斯忽然从一旁闪了出来，要与大神在明日约会，哈，这下可好，为了这一话的埃莉斯，连樱花也要得罪了（いいよ，つきあぢう，），结果，樱花气得跑开了，而埃莉斯，还要大神给她去挑衣服，反正樱花也得罪了。干脆破罐破摔吧——OK（俺？まかせとけ!）。

给埃莉斯挑衣服，也是一个迷你 GAME，碰运气也好，靠眼力也好，至少得到 150 点，才能使埃莉斯的信赖度 UP。

2. 别让埃莉斯久等呀

翌日按约定的，找埃莉斯去约会。必需在三回行动以内去找埃莉斯，她的信赖度才 UP，而在自由移动期间，可以进行 LIPS 的地点请见下文。

【A】テラス

玛丽亚似乎总是在阳台的。虽然她是欧洲人，可这次提的，却是有关亚洲风俗的问题——七夕。这个 LIPS 的正确为（タンザク?饰るのさ）。这样回答之后，玛丽亚还会追加写什么祝福语，的 LIPS，选择祝福花组，（花组のこと）或为玛丽亚而祝福，（マリアのこと）后，玛丽亚的信赖度 UP。

【B】すみれの部屋

嗯？怎么神崎堇今天没有在沙龙呢？到她的房间后才知道她正在写信，正好她忘了一个单词的拼写，提醒她就 OK 了（かしこ）

【C】红兰の部屋

从堇房间里出来，遇过红兰房间的时候，从房里传出了剧裂地爆炸声，似乎红兰的发明又失败了。门打开后，红兰摇晃着走出来，看她那样真让人担心(だ大丈夫か?)

【D】大道具部屋

樱花会不会还在为昨天的事在生气呢?干脆到大道具部屋去看看吧。

樱花果然很生气地责问这会儿还来干什么，在LIPS中选择加油干!(ぢ扫除，がんば，てね)则樱花的信赖度UP。如果选择要不要帮忙?(ぢ扫除，手をぢうか?)则进入樱花的迷你GAME，在这个GAME中，打扫二千米以上的房间后，樱花的信赖度UP。

【E】食堂

还没吃过早点的话，可以去食堂。在那儿有桐岛蕉的早餐。桐岛蕉的LIPS，是询问有关主食的问题，亚洲人嘛，还是以米饭为主食的(米の～)。

【F】商店

椿?商店，也开得很早，即然这一话的主角是埃莉斯，那么就买一张她的像片吧。

【G】アイリスの部屋

一到埃莉斯的房间后，自由移动就结束了。埃莉斯也换上了新的衣服(奇怪呀，为什么不是昨天我给选的那套恐龙服呢?)，在这种场合，女孩子们的提问，是猜也可猜出的。正解是有什么不适合的嘛?，(なかなか，いいじゃない?)。

【H】没有约会的场合会……

没有答应约会的话就直接地刺伤了埃莉斯的心，她会留下一封信后出走，之后的一切都会很糟，总之，千万别落到这个地步哟。

3. 约会开始

约会开始后，首先出现的LIPS，就是选择出行的地点。上野公园，是与樱花初会的地方，选择这个肯定不合适。所以可以在到日本桥的百货店买东西(日本桥の买デパ一トで买い物)或去浅草，(浅草で～)中选择都可以。但不论怎样选，最后还是打算去浅草。

在浅草的约会以到公园散步开始为宜。最初的LIPS，选(手っなし)。然后在关于年龄的提问中，尽可能地往大一些的选或选择正确的(埃莉斯这一次过的是10岁生日)。

买东西时，小贩问给谁买时选择给恋人的，(恋人です)，在生日礼品中挑选项链地话，埃莉斯信赖度UP。

在活动写真馆里的LIPS，怎样地回答也不会影响到埃莉斯的信赖度。总之，作为男孩用温和地态度去对待就OK了。但到最后，埃莉斯的力量，还是暴发了……

SAVE

4. 大家都不明白

那天夜里，玛丽亚要求埃莉斯检讨白天的行为，这时发生的LIPS，选择这是我的责任，(これは自分の责任です)庇护埃莉斯的话，玛丽亚信赖度DOWN，而选择另一项指责埃莉斯地话，埃莉斯的信赖度DOWN。如果是时间切的话，这两位的信赖度同时DOWN!!

之后，闹情绪的埃莉斯会夺门而出，可怜的，在门外偷听的三人组被……

这时的埃莉斯，连大神的话也不愿意听了，而三人组却表示她们各自有自己的一套办法可以说服埃莉斯，委托哪一位去，则哪一位的信赖度UP，但另二位信赖也不会DOWN，所以可以大胆地去选择自已认为成功率高的角色。AKIRA选择的是神崎堇(并不指望她会成功)，她以化脏可以很快长大，去哄埃莉斯，眼看就快成功了，但堇的用意还是被埃莉斯的读心术看破，被赶了出来。(用红兰或桐岛蕉也同样会失败)。

ANIME

翌日再前往埃莉斯的房间，埃莉斯仍在闹别扭，她而且会任性地提出接吻的要求(キス?する)，对于这个LIPS，交给玩者自己去选择(不影响信赖度的)。但无论是怎样选择，埃莉斯仍会根据读心术作出判断并驾驶新的光武暴走。新的战斗开始前，副司令藤枝绫目，会为大神分析埃莉斯的心理。出发时的任务为一定要救出埃莉斯，(アイリス救出はずた,)。

SAVE

5. 闹情绪的埃莉斯

开始战斗前的LIPS要决定作战的方针，那当然是救出埃莉斯，罗(アイリス救出する)。这事，要由大神与樱花二人去完成。进入另一作战场地时，将大神与樱花的光武靠在埃莉斯所操纵的光武两边会出现LIPS。选择说得，(说得する)后埃莉斯信赖度UP。选择训斥，(叱る)则追加一个LIPS，再选(子供～,)一项的话，埃莉斯信赖度UP。

ANIME

SAVE

在雷门的战斗。

BOSS罗刹除了解开了?六破星降魔阵，的封印之外，他还想为他的哥哥刹那复仇，但他的位置，在雷门的另一端。打开雷门的机关，在地图右上角的由二个胁侍守护的庭院，能到达那一点的，只有利有空间移动(就是个梦幻摸拟战Ⅱ，中著名的瞬间移动魔法)的埃莉斯。其它的队员，如果懒得去理采那此胁侍的话，就可直接到雷门前等着机关打开。

一回战时，罗刹会提LIPS，质问大神最重要的伙伴是哪一位，被选择的队员虽然信赖度会UP。但她不久就会被罗刹有召唤术强行移到自已身边。所以，对于那位伙伴，大神一定要先用庇护的栏加以保护。同时也可提高她的信赖度。

7. 对BOSS战

罗刹是注重攻击力的角色，也频繁地使用必杀技，当他的气合满值时，耐久力没满的队员最好避开或防御，而埃莉斯的回复系必杀技也要善于运用，注意这两点后，击败罗刹，也就显得容易了。

SAVE

8. 第四话尾声＆次回预告

SAVE

第五话，花と?かせよてめの意地で?

第五话的女主角是神朵堇与桐岛蕉这两位水火不融的花组成员，而作战地点，也由故事发展迁至深川的废弃建筑，在有两位伙伴大活跃的同时还可以期待改进型的光武将各个角色的能力更有效地发挥出来。

1. 水与油的二人

花组新公演的剧目，西游记，由神崎堇与桐岛蕉担任主角，可是这对相性恶的组合，不仅搞砸了戏，而且在台下亦打得不可开交，就连上去劝架的大神，也遭到她们的冷遇。在乐屋的LIPS，选你们两个都适可而止，(いいかげんにやめろよ)则两人的信赖度DOWN。选此外的选项的话，红兰与埃莉斯的信赖度UP，樱花的DOWN。

2. 去作战室之前……

从玛丽亚那儿原到米田的召集命令后，大家都解散开了，虽然已经成为了自由移动状态，但去作战室之前，最好先到神崎堇与桐岛蕉她们房间去与她们单独谈谈。

【A】商店

从大厅处的阶梯上楼的话，就可以路过商店了，请自便吧。

【B】すみれの部屋

到了神崎堇的房间后，在最初的LIPS中选(すみれくんのことが?にな，てさ)，堇的信赖度UP。接下来的质问，回答一起去作战室(一绪に～)或二人一块了去玩，(二人でとごが游びに行こうが…)堇的信赖度都UP，但如果选择前项的话，接下去就会落入困境——因为在去作战室的途中会遇上桐岛蕉，势必造成蕉信赖度的下

降。所以还是选择后者吧。

【C】カンナの部屋

在桐岛蕉的房间里的对话，简直是神崎堇的翻版，只是最初的 LIPS，正确回答的开头是蕉(カンナ~)罢了。

【D】作战室

在深川发现了黑之巢会新的动向，但武器库中的光武，正在调整中，无法进入实战，所以需有人去侦察状况。前往深川的侦察小队，决定由神崎堇，桐岛蕉与大神组成，这样一来，一定会很热闹吧。

3. 出发前

桐岛蕉与神崎堇已前往大厅等待，看到她俩吵吵嚷嚷地离开，大神踌躇万分。此时藤枝？目又来鼓励大神重新振作起来面对这别扭的一对。

【A】地下格纳库

去大厅与神崎堇与桐岛蕉会合前还处于自由移动状态，不要着急着前往目的地仍是全员能力平均上升的主要策略。前面听说光武在进行调整，究竟是怎么一回事呢?还是亲自去看看为好。

果然，武器库里红兰正在给光武们作调整，对于此，的确令人感到挺有意思（それでいい思うです）。从红兰那里得知，新的光武将分为攻击重视型与防御重视型两种，各台光武如何进得调整，由大神来决定。而红兰的绿色光武，按她的心愿选择攻击重视型则红兰的信赖度 UP。之后红兰很快计算出大致所需要的经费，最后还出一道题考考大神，只是四位数的加法而已，在玩的各位，若对自己的速算能力有信心的话，就自己算吧！(责编 KING：什么！！又把抄着正确答案的纸条弄丢了，没有公布正确答案，稿费 1/2 下降！AKIRA．Aaaa！！)

【B】作战室

作战会议解散时樱花与玛丽亚似乎还留在作战室，也向她们讨教一下对付神崎堇与桐岛蕉的办法吧。

玛丽亚的提示是“三十六计走为上策”，那不是中国的古代兵法吗（古代中国の兵法だね），难道这可以用来处理人际关系嘛?(笑)

樱花所关心的，却是埃莉斯的事，她的 LIPS 提问的是对埃莉斯上场作战看法如何，正确是第一项，可以依赖的味方增加。(頼もしい味方が増えたよね)。

【C】アイリスの部屋

到埃莉斯的房间，主要是哄她睡觉，如果给她讲故事的话，千万别选“辛蒂蕾拉”，(シンデレう)，想使埃莉斯信赖度 UP 的话，只有选“猴蟹合战”(さるかに合战)，才行，至于后面的内容，胡编滥造也可以。

【D】ロビー

埃莉斯睡着之后，就可前往大厅了。高兴的话，还可以去藤枚绫目那里去听取第四话战斗的评价，但这次行动完，最好不要再去别的地方了，因为若让神崎堇与桐岛蕉等待五次行动以上的话，她们的信赖度就会 DOWN。

SAVE

4. 在深川的废弃建筑中

【A】一阶のホール?

刚近入废屋中，堇与蕉又吵了起来，之后她们就各自向两扇门走去。这个 LIPS，可以提高她们中一个的信赖度，自己挑选喜欢的角色就可以了。如果是二人都等等，(二人とも待て!)或时间切的话，CPU 会根据恋爱度(各自信赖度的积蓄)挑选较高的一位自行行动。AKIRA 的意见是挑选恋爱度较低的一位较好，因为那样才有机会看到各个角色的结局。在这儿就假设去追桐岛蕉了。

【B】控えの室

追桐岛蕉的场合，会与她在这里会合。发生的 LIPS，是蕉对神崎堇的意见，虽然回答的确是那样……(确かに……)也会使桐岛蕉的信赖度 UP，但笔者以为此时保持沉默待到时间切更为合适。

【b】一阶个室

在追神崎堇的场合，到一阶的个室来与堇发生对话。这里的 LIPS，是除了姓名外，基本与桐岛蕉的场合是相同的，选择的结果，当然也相同了。

【C】二阶应接室

在这里，会发生桐岛蕉被蛇惊吓的对话，在最初的 LIPS 中，选择帮助桐岛蕉。(カンナ?助ける)，蕉的信赖度 UP。其后选择作紧急救护处理，或将毒从伤口吸出（伤口かち毒？吸い出す）都能使蕉的信赖度 UP，但时间切就会有逆效应。听了蕉的回想之后的 LIPS，仍旧是除时间切外怎样选蕉的信赖度都 UP。最后桐岛蕉表示如果万一她不行了的话，希望大神放下她去帮助神崎堇，对于她的请求，正确的回答是，不要说那样软弱的话。(弱気なこと？言うな！)

带着蕉先去一阶右上角的房间里可以找到急救箱，但治蛇毒的药已用完，再前往二阶左边中央的房间可以发现相同的药。给蕉的伤口作完处理后，对于蕉表示的感谢，用(当だり前のこと？しただけよ，)答复桐岛蕉的信赖度 UP。

【D】使用人室

这一次又是神崎堇被蜘蛛咬伤了，这里会发生的 LIPS，仍是除了名称之外，其它完全与刚才桐岛蕉的场合相同的。至于治疗蜘蛛咬伤的药，在一阶的控えの间里可以找到。

【E】一阶奥の部屋

与蕉合流后，最后还未去过的，是一阶最中央的房间，为了能够进入这个房间，必须要到一阶左上角的个室与二阶右上角的个室里找到开门用的两把钥匙。

进入一阶中央的房间后，又见到了先前两次逃走的胁侍，好不容易就要追赶上了，但这一次又同时出现了蛇与蜘蛛，在堇与蕉同时求救的 LIPS，实际上怎样选结果也是一样的——又让胁侍逃了，接着追的话，会通过地下道再次回到地面。很不幸，大神他们的行动，被死天王的红一点——西川米罗（ミロク）所发现了，这时的 LIPS，除了祈求上天保佑，(天に祈る）会导致神崎堇与桐岛蕉的信赖席 DOWN 之外，选除其它的，都问题不大。

ANIME

SAVE

5. 与红之米罗的遭遇

与红之米罗的战斗，最初队伍被分成二组。在樱花大战中，在受到反击之前进行集中攻击，是基本的战略，所以近快让部队合流是首先要考虑的。大神这一边被三个障碍物与二个胁侍压制，在这儿只要让神崎堇移动到中央的障碍物邻近的一格使用必杀技，就可以一次解决这些杂鱼，但那个位置，会受到蒸气火箭的威胁，所以大神的“庇护”别忘了用哟。

这一次的敌人，除了大筒与足轻之外，还有米罗的特殊部队——红蜂队。他们比普通的胁侍，稍强一些，而且在一定周期内会在一些固定地点不断出现，队伍中耐久力低下的队员一定要及时回复以免被打得措手不及。

改造后的光武的性能，想必已看到了吧。它使攻击强的队员显得更为强劲了，但同时出现的防御力低下的问题，也要多加注意。当神崎堇与桐岛蕉相邻时，她们两人又吵了起来，不要支持她们中的仍何一个等到时间切，她们自然会意识到所处的状况而清醒过来，同时信赖度 UP。

6. 对 BOSS 战

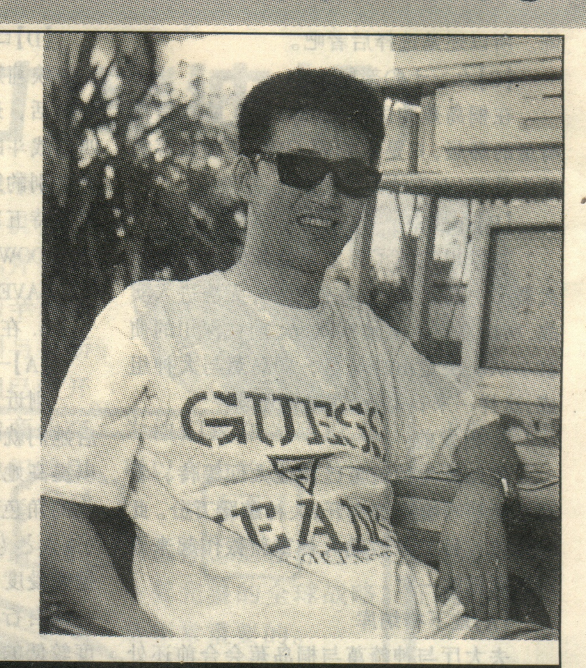
在登上红之米罗的魔操机兵“孔雀”所在的最高平台时，她的本体就会消失，取而代之的，是六机的红蜂队，使用各自的必杀技或合体技，可以在一个回合内全歼他们，之后，战斗结束。

SAVE

7. 第五话尾声＆次回预告　（待续）

责编：DRAGON　KING

从《幻想传说》到《樱花大战》，一个又一个令人过目不忘的GAME角色在他的笔下诞生。在创作猫实工大的机车男孩与女神间的动人恋爱故事与女警开着车横冲直撞的轻松喜剧之后，他又开始向GAME领域发进了！他的名字，就是漫画迷们都会熟悉的藤岛康介，下面要刊登的，便是日本GAME杂志《FAMI通》记者对他的访谈。



个人资料：

于1964年7月7日在东京都出生，现在是海内外均拥有狂热迷友的漫画家。代表作是在漫画月刊《AFTERNOON》上连载的《我的女神》，及已被由漫画制成TV版动画的《逮捕小组(一译"女警·快车·逮捕)》，个人喜欢的GAME类型是RAC赛车游戏。

藤岛康介访谈录

问：担任与电子游戏有关的工作，这回是首次吗？

藤岛：超级任天堂的RPG"幻想传说"是第一次，这回是第2次了。对于"樱花大战"的工作，接手时在时间上有少许紧张，所以工作是与制作组一起完成的。若不忙的话会参与更多。

问：在角色中画的是全体还是一部分呢？

藤岛：是8位主角。确实很想画所有角色，但已经没有更多的时间了。即便这样，绘制在动画部分中各角色的表情集、与各画面时角色们的肖像画，就要100多张，工作量也不小呢。还有，除角色以外在摩托车等与机械有关的设定及大家的服装、刀等小道具这些方面也要去画，实在是很忙的。

问：GAME的成品玩过了吗？

藤岛：相当有趣哟。其中感觉最好的便是动画的部分，每当事件时便会有动画，全部加起来有50多分钟呢。遗憾的是，我最喜欢的红兰在主要角色中出场相对较少。

问：这么谈，藤岛先生平时也玩GAME啦？

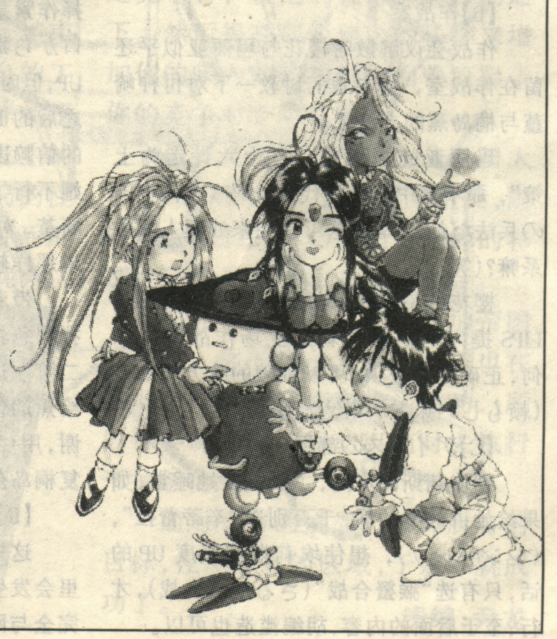
藤岛：非常喜欢哟。GAME是在工作之余想换换心情时的主要活动。最近因为对GAME太投入已经不想工作了(笑)。直到勉强去拿起工作时还在想手柄的感觉。

问：还真严重(笑)。那么，最近在玩什么游戏呢？

藤岛：家用游戏中，最近很投入的是"水面时速"。在我工作时，助手曾创下很棒的纪录，为刷新它，我在日夜加油呢。不过，近期对SATVRN的作品不满足，想把PLAY STATION、任天堂64也买下来，只是太忙没有机会(笑)。街机厅也是经常去的地方，"电脑战机"、"曼克斯TT"都很喜欢。

问：在街机厅与别人对战吗？

藤岛；在街机厅喜欢一个人玩，因为对战的话通常都会输。目前很想去好好玩"VR战士3"，但因为工作太忙，能否有这种闲暇令人担心。



编译：KING



昔者庄周梦为蝴蝶，栩栩然蝴蝶也，自喻适志与！不知周也。俄然觉，则蘧蘧然周也。不知周之梦为蝴蝶与，蝴蝶之梦为周与？周与蝴蝶，则必有分矣。此之谓物化。

～庄子

机种:PS	类型:RPG
厂商:ATLUS	媒体:CD-ROM

女神異聞録 ～ペルソナ～

BE YOUR TRUE MIND

完全攻略(上)

操作系统解说
状态画面指令一览

主指令	副指令	作用
ITEM	USE	使用道具
	EQUIP	装备武器及防具
	SORT	排列道具
MAGIC	CAST	使用魔法
	PERSONA	更换 PERSONA 或观看其能力值
	CARD	观看持有的 SPELL CARD
SYSTEM	MAP	观看地图
	ANALYZE	观看恶魔图签
	CONFIG	变更游戏设定
FORM	————	变换阵形
STATUS	————	察看同伴的能力值，(注意：角色的基本能力值为橙色，而装备武器、防具及 PERSONA 后的附加值为黄色。)

战斗指令一览

主指令	副指令	作用
FIGHT	SWORD	以刀剑等武器攻击
	GUN	以枪来攻击
	PERSONA	召唤 PERSONA 的魔法攻击
	PRS-CHG	改变 PERSONA
	ITEM	使用道具
	DEFEND	防御
CONTACT	————	与敌人交谈
AUTO	ノーマルオート	以刀剑等攻击
	リプレイオート	重复上回合的攻击
	パーソナルオート	依预设模式攻击
ESCAPE	————	逃跑
FORM	————	变换阵形
ANALYZE	————	观看敌人状态值

恶魔的感情变化

进入战斗画面后，如果选择CONTACT，那么便可与恶魔交谈。通过不同的选项，恶魔会有四种感情变化。绿色代表“高兴”（JOY)，红色代表“愤怒”（ANGER)，蓝色代表“恐惧”（FEAR)，黄色代表“感兴趣”（INTEREST)。只有令黄色在“方框”内闪动；会得到SPELL CARD。

各角色的CONTACT技巧一览

人物	技巧	作用
主角	说得	感兴趣、愤怒、高兴
	功诱	感兴趣、愤怒、恐惧
	挑衅	感兴趣、愤怒、恐惧
	唱歌	愤怒、恐惧、高兴
园村	赖む	感兴趣、愤怒、高兴
	おだてる	愤怒、恐惧、高兴
	でまかせ	感兴趣、愤怒、高兴
	怯えるフリ	感兴趣、愤怒、高兴
上杉	ナンパ	感兴趣、愤怒、恐惧、高兴
	笑わせる	感兴趣、愤怒、恐惧、高兴
	世间活	感兴趣、愤怒、高兴
	惊かす	感兴趣、愤怒、恐惧
南条	物でつる	感兴趣、愤怒、高兴
	演说	感兴趣、愤怒、高兴
	喝	感兴趣、愤怒、恐惧
	皮肉を言う	感兴趣、愤怒、高兴
稻叶	踊る	感兴趣、愤怒、高兴
	挑衅	感兴趣、愤怒、恐惧
	见つめる	感兴趣、愤怒、高兴
	木ラを吹く	感兴趣、愤怒、高兴
桐岛	恐怖活	愤怒、恐惧、高兴
	喝歌	感兴趣、愤怒、高兴
	あやす	感兴趣、愤怒、高兴
	劝诱	感兴趣、愤怒、高兴
绫濑	けなす	感兴趣、愤怒、恐惧
	诱惑	感兴趣、愤怒、高兴
	哭泣	感兴趣、愤怒、恐惧
	威胁	感兴趣、愤怒、恐惧
黛	いじめる	愤怒、恐惧、高兴
	さとす	感兴趣、愤怒、高兴
	叱责	愤怒、恐惧 高兴
	无视	感兴趣、愤怒、恐惧

圣エルミン学园～事件由此展开

主角与同伴们正在一间教室内玩PERSONA的游戏，据说用这咱游戏可以占卜出自己的未来。谁知事与愿违，他们竟召唤出了一个白衣女孩的幽灵。被闪电击晕的主角等人恍惚间见到了一位神秘男子，并从他那里得到了使用PERSONA的能力。当主角醒来，发现已置身于学校的医疗室中，高见牙子老师则催促主角赶快到御影综合病院去检查一下。



◀据说念动“PERSONA、PERSONA”的咒语就可预知未来，这是真的吗？

▼“帮帮我！”那白衣女孩的幽灵在哭泣！

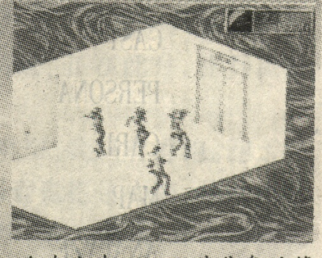
◀奇妙的世界，假面的男子，还有那未知的PERSONA之力，一切都是谜！

御影综合病院～迈向恶魔世界的第一步

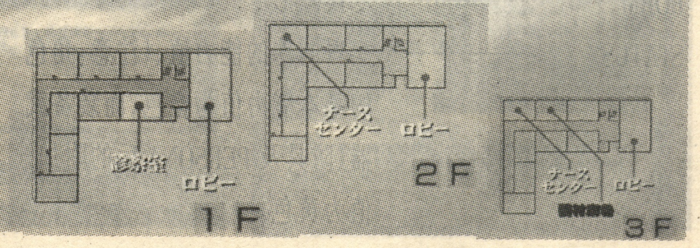
来到医院后，从护士处得知同班同学园村麻希原来也住在这里，病房是302室，众人自然要去探望一番。正当主角等慰问麻希之际，她突然惨叫着倒了下去，大家连忙将她送到ICU去急救。意外接着发生，整栋大楼发生了地震，ICU竟然消失了。



▲容颜憔翠的麻希和众人谈到最近自己的梦。

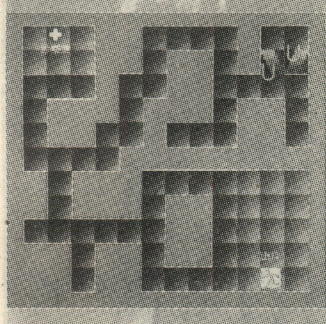


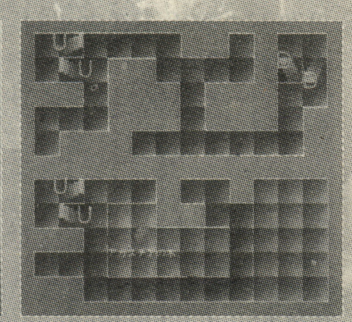
▲众人在ICU门外焦急的等待，而首先发现ICU消失是稻叶。

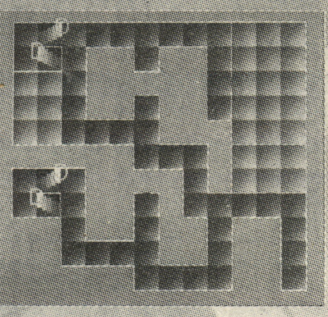


异界化的御影综合病院～初试锋芒

病院的内部构造发生了异变，而且四处遍布恶魔，在这里可先熟悉一下战斗系统。当众人来到大堂后发现南条的管家被丧尸所杀，愤怒中大家首次使用了PERSONA的强大力量。四下搜寻了一番后，主角在病院入口处找到了一名受伤的护士。此时又有丧尸来袭，幸好有另一位同伴桐岛赶到，她同样以PERSONA之力打倒了敌人。







▲1F
◥2F
▶3F

▼积极使用PERSONA以练出更多有用的魔法，而SP是可以自行慢慢恢复的。

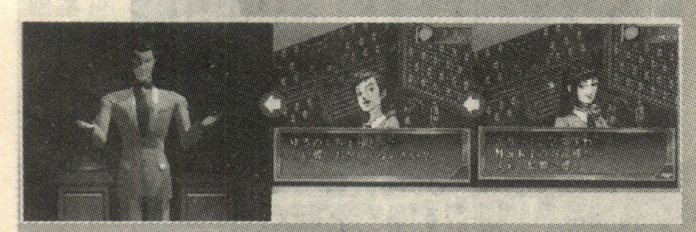
◢也不妨去试着与恶魔对话，说不定会有所收获。





アラヤ神社～整个事件的钥匙

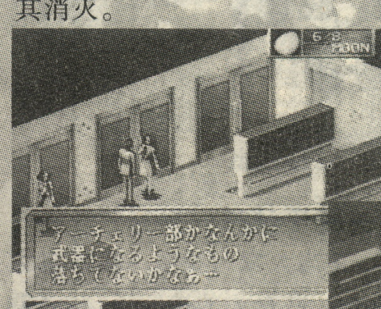
因为麻希下落不明，所以众人便决定到アラヤ神社去找麻希的母亲。此时，外面的大街也已被恶魔占据，一行人几经周折终于进入了神社，却发现其母已然受伤，从她那里主角等知道了原来所有异变都与SEBEC的神取鹰久有关。稻叶与南条会暂时离队，因为只剩下三人，所以战斗时一定要格外小心！



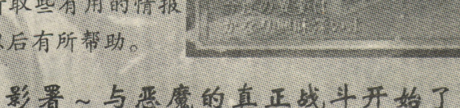
救起麻希的母亲后，梦中的蝴蝶又一次出现，此人则再度与那神秘男子相会。

圣エルミン学园～危机降临，阴云密布

将麻希的母亲送到学校的医疗室后，众人便来到教学楼与体育馆之间的那块空地内，在这里见到了绫濑和姬野，与她们对话之后，麻希突然出现，同时南条也跑来告知稻叶在偷通行证的时候不幸被捕，现正被关押在御影署内。主角等从墙上的破洞来到了外面，谁知又碰上了恶魔，危急时刻麻希使用PERSONA之力将其消灭。



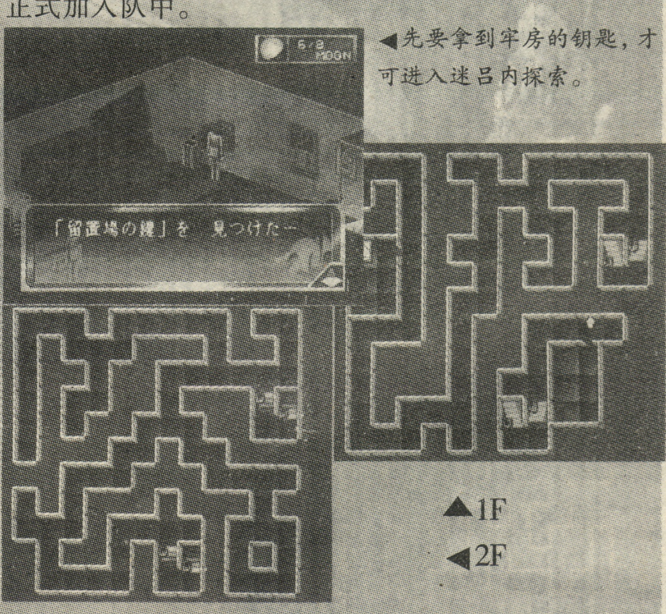
◀在去找绫濑和姬野之前，最好在学校内尽量搜集道具及装备。



▶多听取些有用的情报会对以后有所帮助。

影署～与恶魔的真正战斗开始了

目前队中只有3人，所以尽快提升等级是很重要，笔者进入御影署时LV为14级。迷宫只有两层，所以并不难走，牢房位于1F右下方，需从2F绕一下才行。救出稻叶与上杉后，得到"セキュリティカード"，他们也正式加入队中。



◀先要拿到牢房的钥匙，才可进入迷宫内探索。

▲1F
◀2F

地下铁～平静得令人感到压抑

这里面的路很好走，而且没有敌人出现。当主角等人来到地铁站台处调查时，意外地见到了桐岛，可她却声称有急事而匆匆离去。四处察看了一番后，主角并没有找到什么可疑之处。在町中遍布恶魔的现在，这里的平静反而令人颇觉异常。

废工场～地下通路

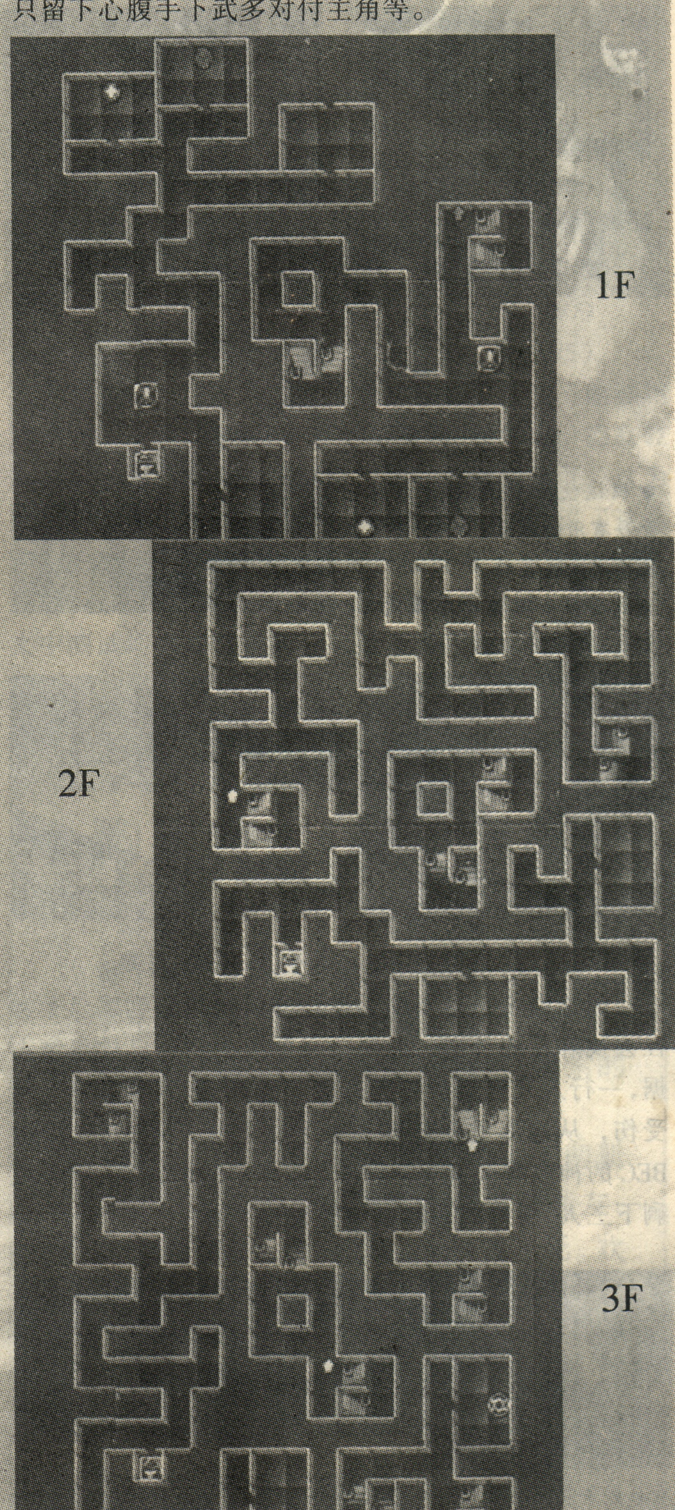
废工场内一片漆黑，正当大家讨论下一步行动之际，发现绫濑正在后面偷听。在众人的追问下，她透露出麻希的朋友姬野忽然失踪了。主角在工场内仔细调查，终于在右边楼梯平台的尽头找到了机关，于是众人便乘电梯进入了地下通路。这一迷宫似乎是互不相通的两部分，可实际上左面的墙壁上是有开关的，它可令原本断开的甬道连接。

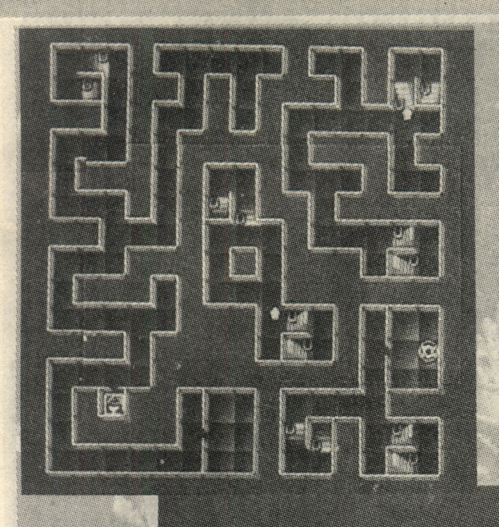
◀将通行证插入对应的机器中，其后便可下去乘坐电梯。

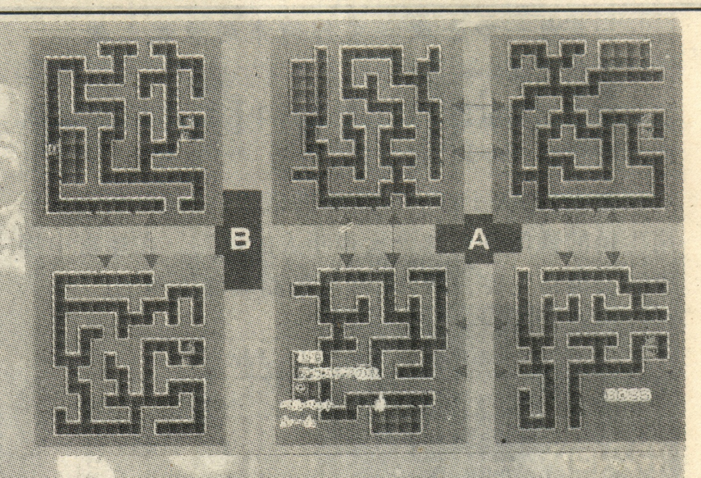
▶把开关拨到"ON"的位置上，隐藏通路便会出现。

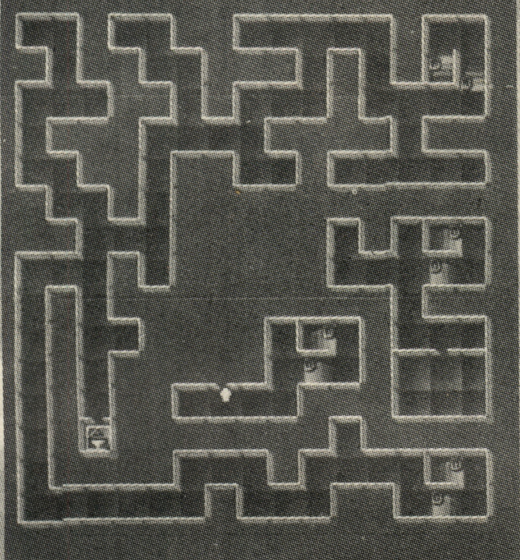
セベクゼル～与敌方中BOSS短兵相接

迷宫多达五层，考验耐力、毅力与实力的时候到了。路上的恶魔从LV14～LV20不等，尤其是不能与之对话的"超人"最为讨厌，稍有不慎便有被全灭的危险！在一些房间内，可以找到强力的装备并可从研究人员处得到有用的情报。绕来绕去，众人终于来到了最后的房间，而SEBEC的铁腕人物神取鹰久正在此处。然而，神取在以PERSONA之力攻击了众人后便离开了，只留下心腹手下武多对付主角等。



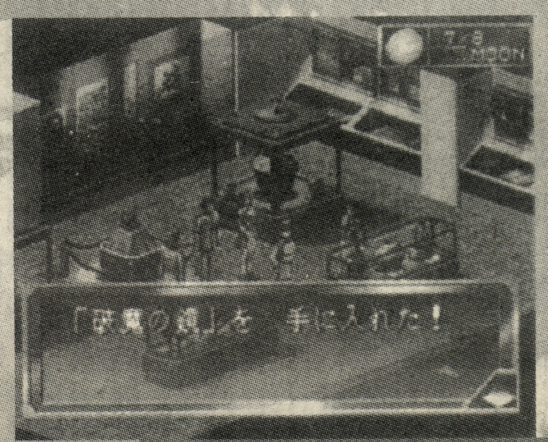






地下铁～开通前往异界的道路

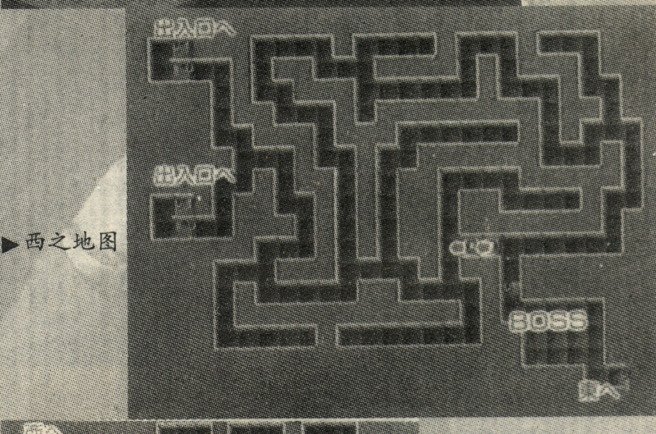
离开学校，众人便到神社去调查，这之后便要去资料馆取得"破魔之镜"。再进入地下铁时，这里已变成了一个异常广大的迷宫，只有利用"破魔之镜"的力量才能到达御影町的东部。



◀没有『破魔之镜』的话，进入地下铁等于白费力气。



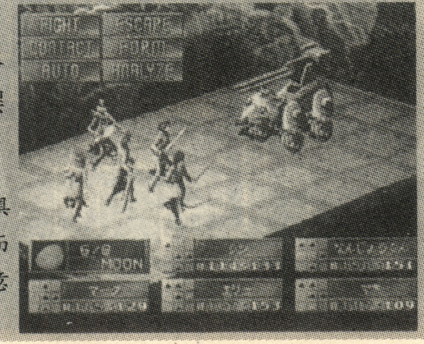
◀神取的手下武多惧怕冰系魔法的攻击，这一弱点可以利用。



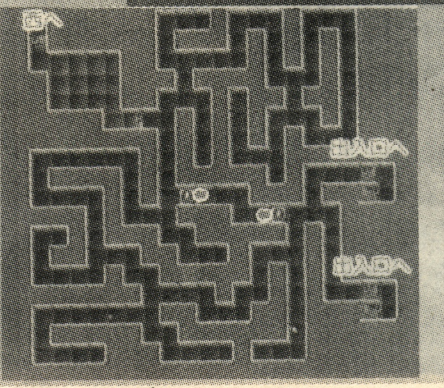
▶西之地图

异界化学园～在时空的漩涡中搏斗

主角等醒来时已置身于一个与真实世界十分相似的异次元世界中。从体育馆出来后到教学楼可找到不久前下落不明的内藤，正在此刻，谜之少女却将整个学园变成了没有出口的迷宫，看来只有尽快将她打倒才能摆脱幻境。



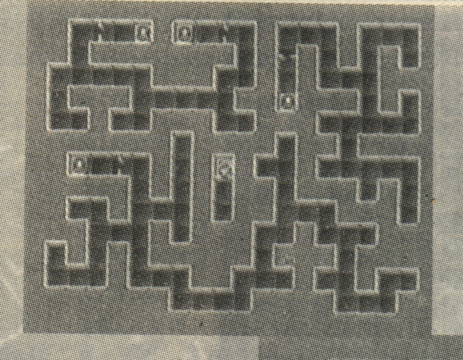
▶敌方中BOSS比较惧怕雷系魔法的攻击，而主角等战斗中也要注意回复体力。



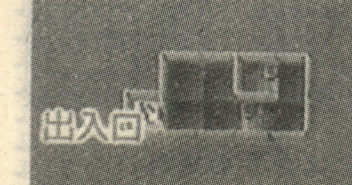
◀东之地图

カーマ宫殿～东部街市的惊魄之旅

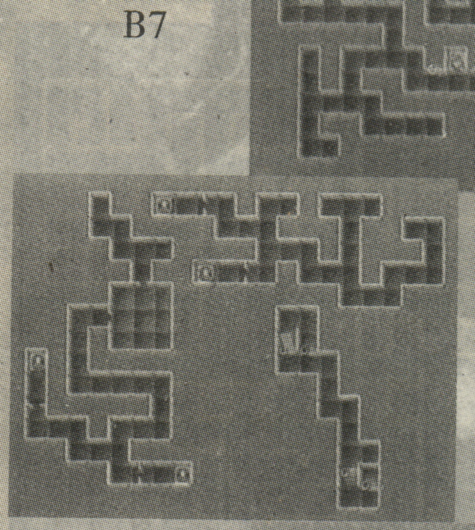
来到东部的街道后，众人进入了黑暗商店街，可一旦进去竟无法退出。从其他人口中得知这里由一个名叫“奎因”的人控制，而他就住在カーマ宫殿中。到食品店调查，得到关于カーマ宫殿的情报，主角等便可从那扇生锈的铁门进入这个大得吓人的迷宫。在迷宫中探索的关键是先要去到B4，然后的路就好走多了。



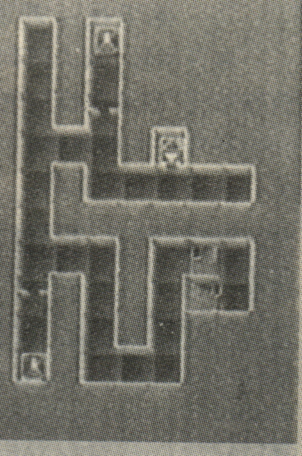
B6



B1



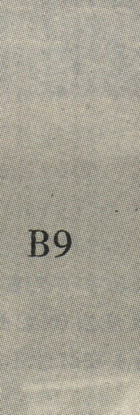
B7

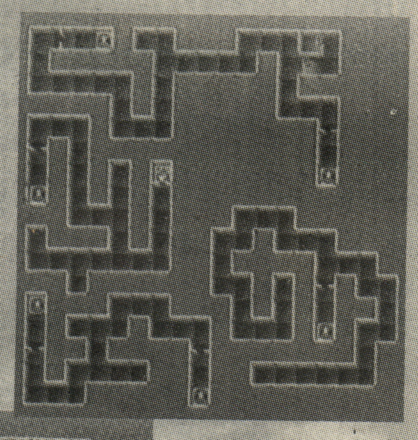


B8

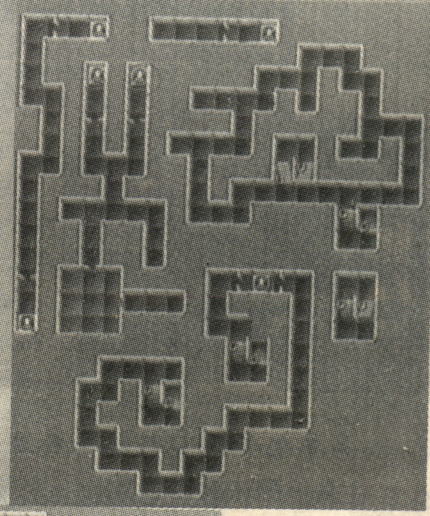
B2

B3



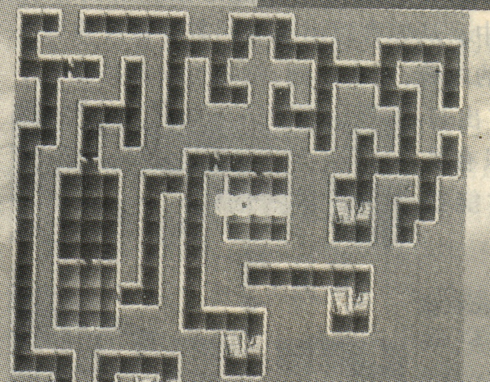


B4



B9

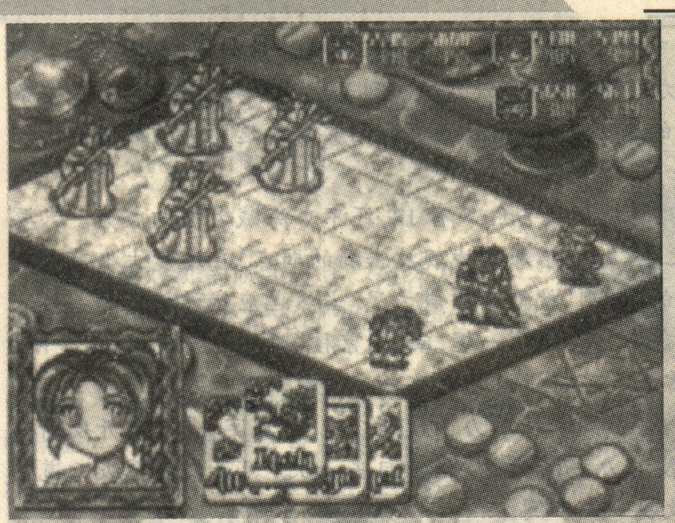
B5



B10

文:BLUE

（未完待续）



沙漠精灵王

文/李昕　　责编/BAEK

机种:SFC	厂商:TAKARA
类型:RPG	容量:20M

游戏开始→答应イフリート的要求，与门口的番人对话→南の砂漠（打倒里面的甲虫）→バザールの町（被捕后接受アブドウル的要求,然后从东出口出村。)→北の屋敷(得到风の魔水晶的力量，和伙伴ハーティ)→バザールの町（在左下角的房屋里与アブドウル对话,之后在宿屋睡觉。)→北东の町(与武器屋中的男人对话,然后在下边的房屋中打倒邪教团的四名教徒)→邪教团アジト（救出武器商人デーツ和村民，见到マジュヌーン,之后逃出教团。)→北东の町(在武器屋见到商人デーツ)→イリリタ山（山顶上打死ロック后，进入洞穴得到钢の魔水晶，在山口得到（しんでんのかぎ）→古代神殿（注①打仗倒砂クモ和サンりん，得到火の魔水晶，空飞の布和精灵ゼイトウーソ）→リヤドむち（与倒在地上的村民对话）→ワデイむち（打倒バルドウ之后来到迷宫，遇到村民和长老，找到长老后，带长老一起出迷宫,然后どりの魔水晶)→ワデイち(在宿屋遇到盗贼，接受主人和少女消灭山贼的要求）→トンパイ山（打倒盗贼）→绿洲东北方的村庄（遇到マジュヌーン，选择魔水晶，得到地の魔水晶,选择ジヤンビーア可得ジヤパーアのたんしなん。前行来到砂漠の民キヤンプ遇到カタール，他同主角一行来到りゆうさのどうくつ入口，在祭坛上得到水の魔水晶)→砂漠绿洲オアシス(遇到ワリヤット,之后可在树后得到宝物ミシュミシュのリュート）→南行来到バデイヤ山（打倒头目マンテイコア，得到宝物デイザード・ローズ)→砂漠绿洲オアシス(在湖畔使用デイザード・ローズ，见到女神）→南东方的银の神殿（与墙对话）→砂漠绿洲オアシス（在亮点处得到银のほう）→银の神殿（使用银のほう，左行在石像处可发现暗道，注②可得到暗の魔水晶,右行可得到银の魔水晶)→邪教团アジト(打倒ギシル〈属性火〉、マリード＜属性水＞、バルドウ〈属性钢〉、ジヤンビーア〈属性地〉、フイッダ〈属性月〉，在最里面见到マジュマーン，与之做最后一战）。

注①点灯的方法(不止一种)

灯 A●　　　　●灯 B

灯 C●　●灯 D

灯 E●　●灯 F

灯 G●　　　　●灯 H

B→H→A→C→D→E→H→F→G→

→E→F→A→B→D→G→F→A

注:②石像处,暗道的开启方法,(不止一种)

石像 A □　　石像 E □

石像 B □　　石像 D □

石像 C □

□B→E→D→C→A

攻略补遗:

①在古代神殿中得到空飞の布后，在地图画面上按 START 键便可乘坐飞毯飞行。(不遇敌人)。

②如持有某些特殊道具，即可进入王宫，把宝物フアクルズフード卖给国王可得金钱,(划三次价可得 10000 タム)

③到北方森林ジヤングル,可得到宝物ちやの圣布。

④在エジプトの町左下角的房子内,可得到 300 タム,宝物ルオリリス和ミントのエキス其中ミントのエキス在左边的墙上。

⑤游戏中每个敌人的属性和卡片的属性很重要，下面介绍下卡片的属性及作用。

见下页表:

不足之处(也许是笔者的):

当来到ちてい湖时，进入小屋后，便死机了，月属性卡片使用后出现花版，可能是当时设计的失误吧！还有其它几处地方，作用不明，笔者因能力所限不能详解，剩下的就靠玩家自己努力吧！祝玩家们早日打通这个游戏。

卡片的大小由 LV 决定!!每种卡片都有攻击效果!!!

卡片名称(日文)	卡片名称(中文)	特殊效果	相克属性
フアイヤーカード	火属性卡片	已方攻击力上升	ウオーターカード
ウオーターカード	水属性卡片	已方 MP 回复	フアイヤーカード
アースカード	水属性卡片	已方防御力上升	ウインドカード
ウインドカード	风属性卡片	已方速度上升	アースカード
ライトカード	光属性卡片	已方命中率上升	ダークカード
ダークカード	暗属性卡片	敌人命中率下降	ライトカード
トウリーカード	木属性卡片	已方 HP 回复	ムーリカード
ムーリカード	月属性卡片	物理攻击无效	トウリーカード
ステイールカード	钢属性卡片	已方持金增加	——

旗舰是本游戏中的主要战力，就好像“梦幻模拟战”中的指挥官一样。但是在游戏开始初期，各国的战舰都存在着弱点。如南京楼的旗舰攻击力小；练的旗舰防御力弱；智的旗舰速度慢。到了游戏中期，若满足了必要条件后便可开发新的战舰，并且还能开发出主角才能换乘的超级战舰，而且还有地图兵器。这不失为此游戏的一大乐趣。

南京楼军在一开始，武将乘座的战舰攻击力很弱，侧翼最强火力也只有12，还不如海贼大型的威力。只要挨到南京楼技术力1500即可开发出新型舰“比睿”。“比睿”弥补了原来战舰攻击弱的弱点，在速度上也有所提高，是各方面性能都比较好的战舰。开发出“比睿”后，雷的“金刚”就显不出威力了。当然也应然该换新的战舰。先要占领“武王都”，当“南京楼”技术力达2000时，雷亲自去“武王都”一趟，回“南京楼”时即可开发出“新金刚”在各方面比“金刚都”有提高，并且“新金刚”前面的“轰雷炮”，可将正前方九格一线的敌人全部击倒。

练国的旗舰种类较多；但统一特点都是了防御力差。当益洲都技术力1600时，攻下“虎牢关”即可开发新舰“猛虎”，所有乘大型战舰的武将可换乘。又待南蛮王都技术力1700时，罗候亲自去一次。可开发超弩级三道巨舰“帝虎”舰上有“舰首炮”可将八格以外一圈七格内的敌舰一击必倒。

智的旗舰在攻击和防御上都很高，唯欠缺速度和射程。为弥补此欠缺，当南帝阁技术力1400时，若不失座王都，便可开发出“富获”其性能也是为战舰中的佼佼者。“大帝山”的性能比一般战舰较好，但若HP被打到1000以下回到南帝阁，手下会告诉你“大帝山”损坏严重，已经不可能修复，因此即可换乘“大帝山Ⅱ”了。

大五丈军没有新的战舰。但是骸罗当武王都技术力1400时去武王都，即可得到原比纪弹正遗留下来的“王者之舰——威海洋”但很可惜“威海洋”与“大帝山Ⅱ”一样没有地图兵器。

银河战国群雄传·雷　战舰完全检索表

类型:SLG　机种:SFC　厂商:SOFTX　容量:16M　　文/童礼军

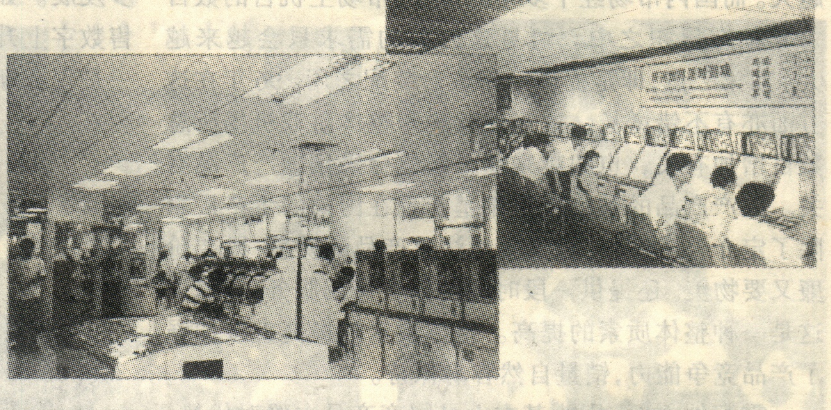
		攻击力	速力	射程	防御	回避	必要指挥力	开发条件
南京楼	驱逐舰	4	9	5	5	25%	2	惑星技术力20以上
	巡洋舰	6	7	7	7	20%	4	惑星技术力400以上
	战舰	8	6	7	7	20%	9	惑星技术力700以上
	海盗战舰	6	9	6	6	28%	7	惑星技术力600以上
	比睿	10	9	8	8	25%	–	南京楼技术力1500
	金刚	10	9	9	9	25%	–	—
	新金刚	12	9	9	10	25%	–	南京楼技术力2000
大五丈	驱逐舰	4	9	5	4	25%	2	惑星技术力200以上
	巡洋舰	6	7	7	5	20%	4	惑星技术力400以上
	战舰	8	6	7	6	20%	9	惑星技术力700以上
	定远	10	5	8	7	20%	–	—
	镇远	10	5	8	7	20%	–	—
	威海洋	12	4	9	9	15%	–	武王都技术力1400
智	驱逐舰	4	9	5	5	25%	2	惑星技术力200以上
	巡洋舰	6	6	6	6	20%	5	惑星技术力500以上
	战舰	9	5	7	7	10%	11	惑星技术力800以上
	富	10	8	7	8	25%	–	南帝阁技术力1400
	大帝山	11	6	9	8	20%	–	—
	大帝山Ⅱ	12	6	9	9	20%	–	大帝山HP1000以下回到南帝阁
练国	巡洋舰	7	9	6	4	20%	4	惑星技术力500以上
	战舰	9	7	7	5	20%	10	惑星技术力800以上
	大型战舰	10	6	8	7	20%	–	惑星技术力700以上
	南蛮战舰	7	5	7	4	20%	70	益洲技术力1600
	南蛮大型	9	6	8	8	20%	–	南蛮王都技术力1700
	狼焰	9	7	8	8	25%	–	
	猛虎	10	6	8	8	15%	–	
	帝虎	14	4	10	9	10%	–	

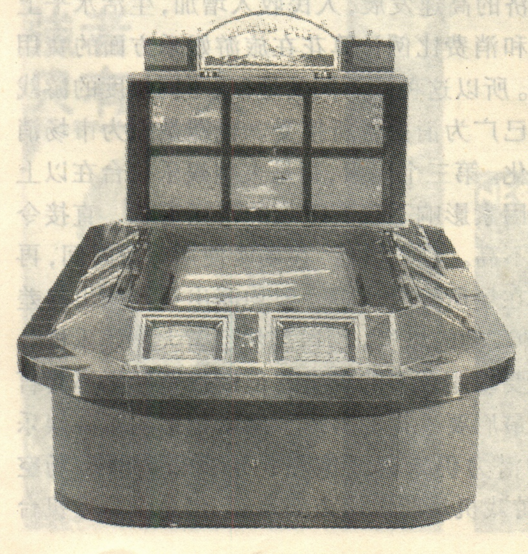
大型娱乐机台一枝独秀

责编:松涛

新型游戏机场所的设立，为客人提供一个消闲的好去处。也为这个行业的发展提供了一个健康的形象。

踏入96年，中国的游戏机市场仍然呈现出一片兴旺景象。无论是进口数量总值，本地生产总值，游戏机产品在国内的销售总量和游戏机场所数目都有所增加。概括而言，整体表现与95年相比都处于上升状态。此文执笔时正直11月份。按照以往几年的经验，国内的游戏机市场如今正该处于“淡季”的阶段。一般来说淡季多由每年6月开始直到11月。这4个月的游戏机行业淡季正是夏天季节。究其原因，因为夏季人们有较多的户外活动，致令停留于游戏机场所的时间相缩短。另外，夏天天气炎热，而在国内，并非所有的游戏机场所都有良好的通风设备和空气调节。如果长时间处身于这类场所，客人还需要有忍耐高温的能力。以上二项，都是令到游戏机场所客人减少的原因，也是形成以往夏天淡季的主要原因。反观96年，正如笔者在文章开始提到的是中国的游戏机市场呈现一片兴旺情形，淡季的来临并不如往年般的明显，而在某些机种的销售上，夏季的销售成绩比年初的旺季更好。所以淡季已经不再是一个市场的整体现象，而只是反映在个别产品的发展现象而已。严格来讲，96年游戏机淡季已消失于无形。如果读者对这种断论持有异议，估计至少基本上会同意96年的游戏机淡季并不如往年般明显。适合现时市场潮流的产品仍有频大的发展空间。





近二三年来在国内开设的游戏机场所，大都走高档次路线。装修豪华，机台摆设预留宽敞空间，基本上装有良好通风系统和空调，加上高档次的机种，井井有条的管理，所有的一切均能为客人提供一个全天候的舒适健康的娱乐场所。也成为炎炎夏季的一个好去处。这种场所经营观念的改变的确在吸引客人方面起着重大作用用。特别一提的是随着大型机台和嘉年华式游艺设备的引进，令场所的机种更显多姿多彩，适合面更为广泛。这种新型场所的开设，对消除夏天即游戏机行业的淡季起着十分重要的作用。以下笔者将会分三大部分论述近期国内游戏机市场情形，向读者作一报告：

(一)电脑板总销量近期下跌

与几个月前比较，电脑板的总销量的确有所下跌，可分二方面去论述。第一是有奖性的电脑板，由于一直以来，都有部分场所经营者违反法例，利用有奖性电脑板经营赌博。而众所周知，中国是一个严禁赌博的国家。这类场所最终因经营赌博而令致关门是必然之事。有奖性电脑板在国内部分地区已列入不准经营之列，而能经营的地区，也只能在法例的严格监管之下，在按照有奖的范围内经营。这类电脑板在近期销量的下跌由此而形成。娱乐板方面，近期确没有一款价格适中，而又广受各地买家接受的娱乐板可供选择。无疑，多款近期的日本原装板在设计方面十分成功，但由于价格高达人民币一万几千元，如在全国各地做大量销售确有困难。内陆和沿海地区有消费能力给终存在一段差距。沿海地区对高价电脑板能够承受，但不等于内陆地区也能承受。消费力的提高仍需要假以时日，需然这种承受力的提高是一种市场趋势。另一方面，不能不承认，以往部分风行的娱乐板确是翻板之作，以致价格平宜。但在96年，翻版娱乐板的销售比便一直下跌，这

和政府严格执行知识版权有莫大的关系。比较特别的是主机盒带系统，由于日本生产厂家不断推出新的较体，加上售价并不算贵，96年在国内销售数量大幅上升，与年初比较，起码有百分之五十以上的增长。而且在今年夏季这个传统的淡季之中并没有放慢销售增长的速度。由此可见，市场的结构有了基本性的改变，而产品的销售更明显地受到个别发展的影响。

(二)零配件保持稳定上扬

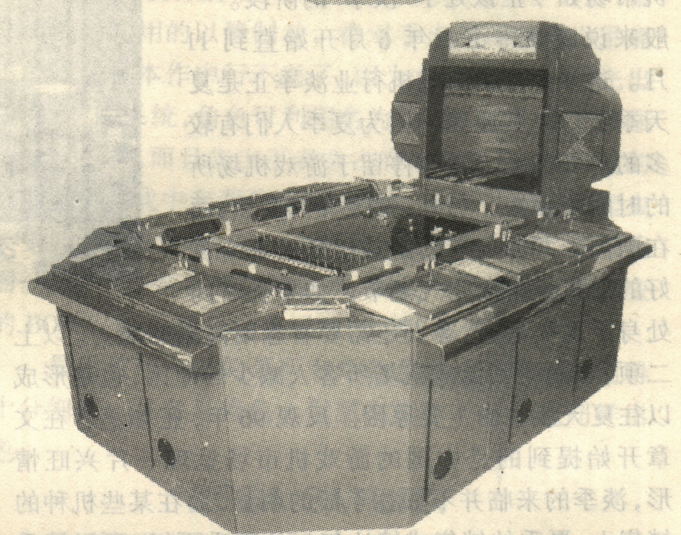
零配件的销售量基于二大原因，第一是作为原有游戏机台更换零件损耗品之用。第二是提供给装机工厂装配新台子之用。以第一点而论，在市场上正在经营的游戏机数目越多，需要定期更换的零配件需求量就越大。而国内市场经十多年的发展，市场上机台的数目每年都在累积之中。可见这方面的需求只会越来越大。而第二点，即是提供给新机台装配之用。96年在这方面亦有不错增长，这当然首先和整体游戏机场所总数目增加有关，也和越来越多新机台采用国产产品有关。国产产品的被广泛使用基于现在国内的生产厂家除了定价合适以外，也更多地注重产品的质量，既要价廉又要物美。还提供一段时间的锡费保用服务，可以说这是一种整体质素的提高。整体质素的提高直接加强了产品竞争能力，销量自然容易保持。

零配件方面，因为基本上是国产产品占绝对优势，所以生产厂家比进口商为多，笔者近期曾接触几位零配件厂家，均留下深刻印象。工厂规模越开越大。管理现代化。从营运资金的分配，材料选择到控制进货量和存货量，流水式生产总在精确安排之下，各方面均井井有条，这些都能令产品成本下减而一大竞争力。而且产品在交付客人之前都进行严格程序的品质测试，既保证了质量，又大大提高了产品的商业信誉。销售方面则禹极开拓各种渠道，配合广泛的宣传。由上述可以看到这些企业已俱有成功所应有的各种因素。

(三)大型娱乐机台一枝独秀

整体而论，所有大型机台在96年都有不俗的表现。包括嘉年华机台在内，再进一步划分，可以暂时将大型台分二大类探讨。即是有奖性大型机台和娱乐性大型机台。在有奖性大型台方面，虽然也有些价格并不贵，但几款现时流行的机种价格都不菲。做出投资考虑并不容易。另一方面，正如同有奖性电脑板一样，有奖性机台被部分场所经营者用于赌博也是一个事实。因而令致部分地区禁止这类机台的经营。这在销售上做成了一定的影响。虽然我们也知道，大部分的有奖性大型台在场所都按照政府法例经营，也严格遵守有奖的定义。但这少部分利用有奖机台作赌博用途的场所在不同地区做成不良影响也是一个需要正视的事实。

娱乐性大型台在市场上近期的表现最好，整体进口销售数字在上升。价格从几万元到十多二十万元的产品都有自己的市场定位。娱乐性大型机台现时包括的含意较广，不单是指热门的赛车机款，也包括所有的嘉年华游戏式设备，而在货源方面，翻新二手机台仍然是主流，另有部分则进口主要配件，在国内组装完成。热门机款例如赛车类的机台，光是进口翻新二手机台已经不能满足市场的需求。现在也有不少全新机台进口，而且不一定是旧款的机种。有些机种只面世了一二个月，就已经有进口商购入全新机台在国内市场销售，而且成绩不错。这是一个可喜的现象。也说明了国内市场的发展迅速，并且已经在某种程度上和国外市场同步发展。如果需要再进一步探讨大型娱乐机台近期销售数字上升的原因，笔者觉得有几个因素在起作用，第一是现在新开设的场所大都走高档次路线，以满足现



在消费者的娱乐要求，购入大型娱乐机台已成为一项必要的场所投资。第二是配合新型场所的投资，游戏机的收费普通上升，上升幅度按地区有所不同，但上调收费则是一个必然的经营趋势。而最令人感到欣慰的是随着中国经济的高速发展，人民收入增加，生活水平上升。按收入和消费比例计算花在旅游娱乐方面的费用呈上升趋势。所以这种按不同的地区，不同幅度的游戏机收费上调已广为消费者所接受。也即是能为市场消和吸收和消化。第三个因素，则是大型娱乐机台在以上所述的二个因素影响下仍有很大的市场需求，直接令到折旧率并不高。购入以后，在场所使用一段时间，再将之售出。在场所经营所得一般均高出买入卖出的差价，即是一种成功的投资。所以需然经营大型娱乐机台在开始时需要动用较多的资金，但以投资回报率而言仍有可为。最后要一提的另一个因素是市场对型娱乐机台需求的潜力仍未达至饱和，还有很大的市场空间。中国的游戏机场所由城市到乡镇，仍是企身型机台

为主，大型娱乐机台按比例来讲仍然不多。如果几样有利于销售的因素不改变，市场的潜力再充分发挥出来，销售量的上升可以说仍然是一个难以估计的数字。近期，加入经营大型娱乐机台的公司不断增加，负面的影响可以理解为竞争加剧，利润下降。但正面的影响笔者认为更多，在机种选择上更多样化，在价格处理方面更合理化，在售后服务上给客户更大的信心。这些正面的影响都能令大型娱乐机台的销售量提高。竞争才有进步这条商业理念在此可以充分体验出来。最后，笔者应该向读者再进一言，虽然经营大型台是为现在市场的主流，但在机款，机种选择方面仍然要多加小心。购入前最好做多方面的咨询和了解。不但要了解机款的受欢迎程度，也要了解供应商的售后服务，甚至零配件的供应可能性和更换价格等等。读者应当赞同这一观念，就是种类繁多自然选择困难，但是困难而正确的选择会带来经济上的最大效益。而以商品经济发展的规律来讲，种类繁多是一种必然的趋势。

执笔到此，笔者想起最近的一项报导，说现在中国市场已经是可口乐的第二大市场。从这一消息可以清楚地看到中国市场庞大的潜力和购买力。游戏机市场亦应当不会例外。当然，对整个游戏机行业而言，笔者的看法仍然是要走开发生产的路线。对高科技的游戏机电脑反和大型台而言，这个要求现在仍然是言之过早。但只要有这样的一个方向和概念，假以时日，并非是一个不可达到的目标。





サムライスピリッツ 天草降臨

机种 NGO	厂商 SNK	类型 ACT

责编 DRAGON

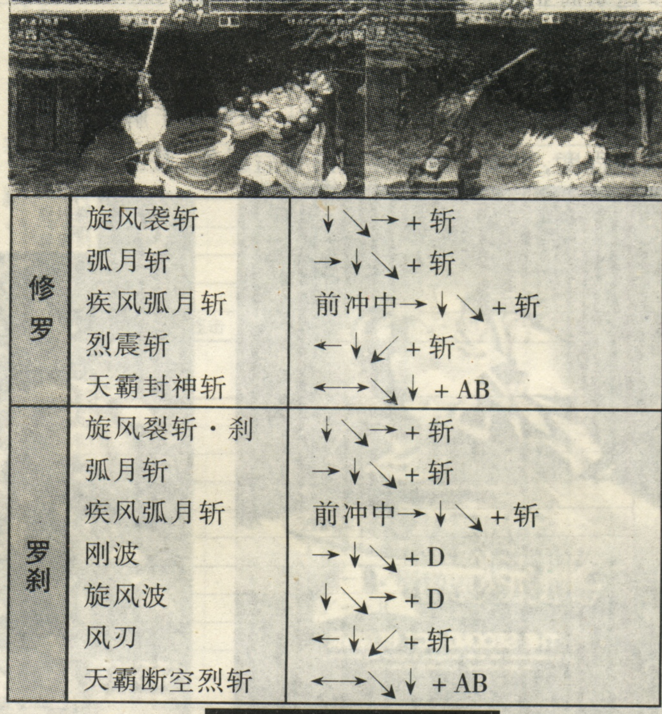
基本操作:
A键 弱斩
B键 中斩
C键 强斩
D键 脚踢



特殊操作	效果
AB 同时	躲避
接近时→+AB	对手身后移动
BC 同时	突袭(蹲防不可)
接近时→+C	防御崩坏技(撞飞)
接近时←+C	防御崩坏技
对手倒地接近时↘+斩	对手倒地追打技 1
对手倒地时快速↑+斩	对手倒地追打技 2
倒地时←或→	移动站起
倒地时↖或↑或↗	快速跳起
倒地时↓+键连打	倒地前回復站立
开始键×3	武器舍去的挑衅
A、B、C 三键同时押	怒值上升
怒值消失的一瞬间 A、B、C 同时押	连续斩(对手接近时,用武器快速连续斩)
怒值消失的一瞬间 B、C、D 同时押	闪击(对手距离远时,向对手猛冲,并出刀)
CD 同时押	连续斩开始输入
CD 同时押后 A、A、A	连续斩技①(共有技)
CD 同时押后 A、B、C	连续斩技②(共有技)
CD 同时押后 B、B、C	连续斩技③(共有技)
CD 同时押后 →AABBCCABCCCCC	连续十四斩(共有技)

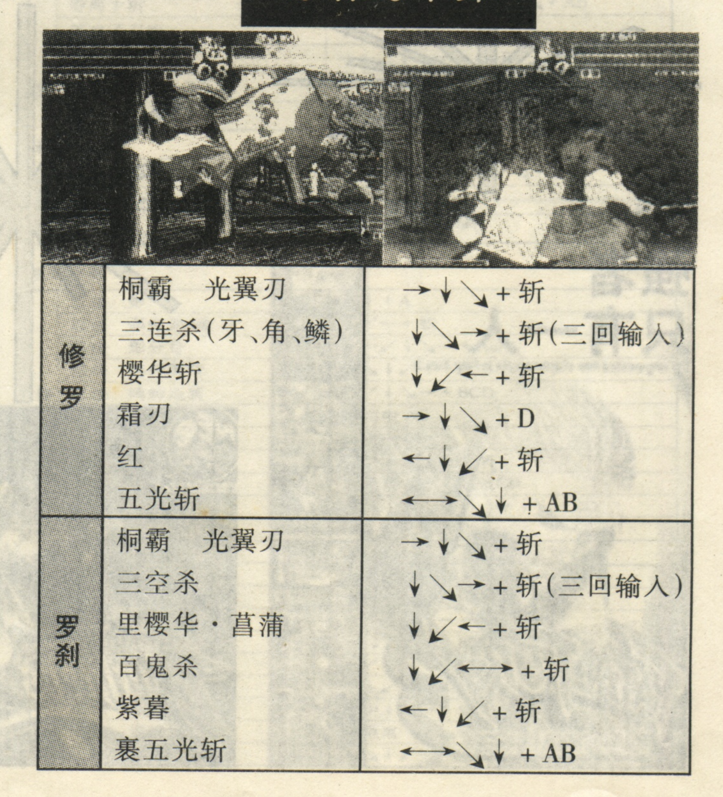
剑客专用	
CD 同时押	自动连续斩
A、B、C、D 同时押	武器破坏技

霸王丸



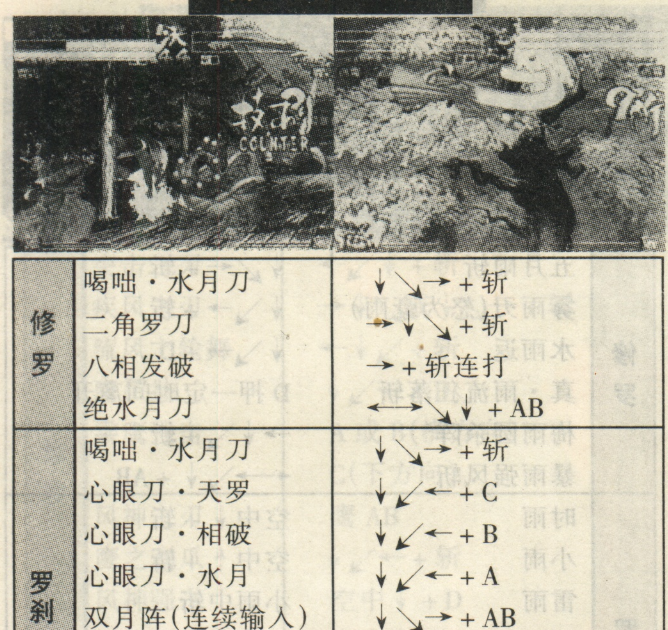
修罗	旋风袭斩	↓↘→+斩
	弧月斩	→↓↘+斩
	疾风弧月斩	前冲中→↓↘+斩
	烈震斩	←↓↙+斩
	天霸封神斩	←→↘↓+AB
罗刹	旋风裂斩·刹	↓↘→+斩
	弧月斩	→↓↘+斩
	疾风弧月斩	前冲中→↓↘+斩
	刚波	→↓↘+D
	旋风波	↓↘→+D
	风刃	←↓↙+斩
	天霸断空烈斩	←→↘↓+AB

牙神幻十郎



修罗	桐霸　光翼刃	→↓↘+斩
	三连杀(牙、角、鳞)	↓↘→+斩(三回输入)
	樱华斩	↓↙←+斩
	霜刃	→↓↘+D
	红	←↓↙+斩
	五光斩	←→↘↓+AB
罗刹	桐霸　光翼刃	→↓↘+斩
	三空杀	↓↘→+斩(三回输入)
	里樱华·菖蒲	↓↙←+斩
	百鬼杀	↓↙←→+斩
	紫暮	←↓↙+斩
	裹五光斩	←→↘↓+AB

柳生十兵卫



	招式	指令
修罗	喝咄·水月刀	↓↘→+斩
	二角罗刀	→↓↘+斩
	八相发破	→+斩连打
	绝水月刀	←→↘↓+AB
罗刹	喝咄·水月刀	↓↘→+斩
	心眼刀·天罗	↓↙←+C
	心眼刀·相破	↓↙←+B
	心眼刀·水月	↓↙←+A
	双月阵(连续输入)	↓↘→+AB
		↓↘→+A
		↓↘→+B
	激·双岚阵	←→↘↓+AB

桔 右京



	招式	指令
修罗	吹雪	↓↙←+斩
	非剑·吹雪	↓↙←+D
	燕返	空中↙↓↘→+斩
	胧刀	↓↘→+斩
	燕六剑	←→↘↓+AB
罗刹	云雀	↓↙←+D
	吹雪·闪	↓↙←+斩
	燕返	空中↙↓↘→+斩
	阳炎	↓↘→+斩
	梦想残光霞	←→↘↓+AB

风间火月

	招式	指令
修罗	焦热魂	↓↘→+任意键
	大爆杀	→↓↘任意键
	灾炎	↓↙←任意键
	炎灭	←↓↙+斩
	炎返	AC同时
	暴走、火炎击	←→↘↓+AB
罗刹	愚连脚	→↓↘+任意键
	(连续输入)	←+任意键
		→+任意键
	六道烈火	↓↘→+A
	(连续输入)	↓↘→+B
		↓↘→+C
	炎灭	←↓↙+任意键
	炎邪觉醒	←→↘↓+AB

风间苍月

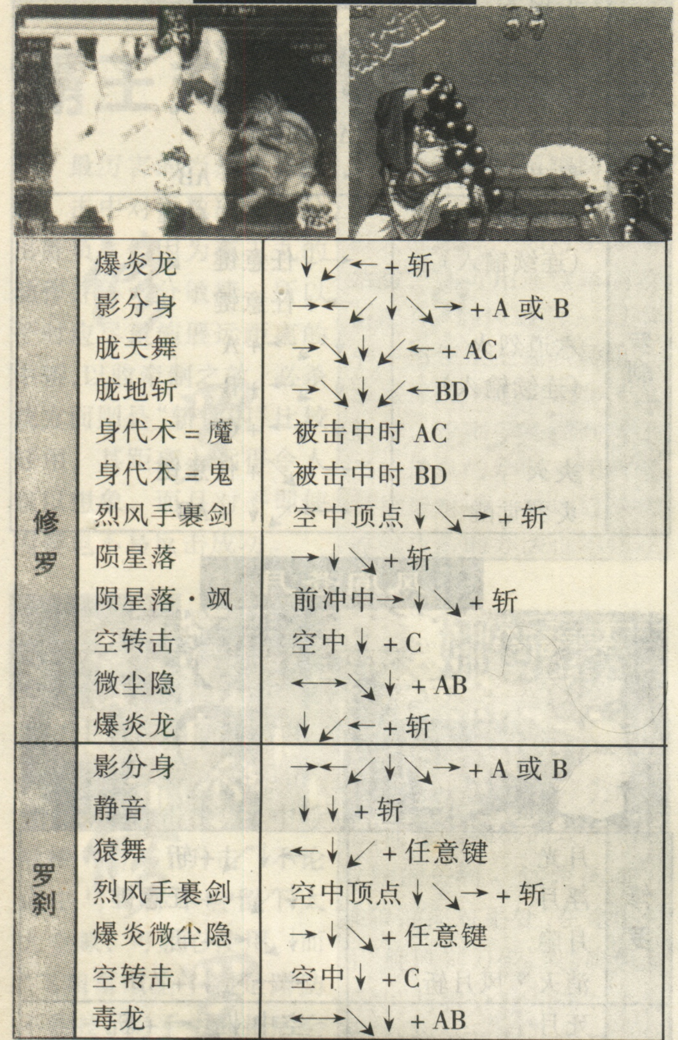
	招式	指令
修罗	月光	→↓↘+斩
	浮月	↓↘→+任意键
	月隐	↓↙←+斩
	消灭·风月斩	←→↘↓+AB
罗刹	死月	空中↓↙←+斩
	圆月	空中→↓↘+斩
	月轮波	↓↘→+斩
	空中	↓↘→+斩
	月升·水柱波	←→↘↓+AB

夏洛特



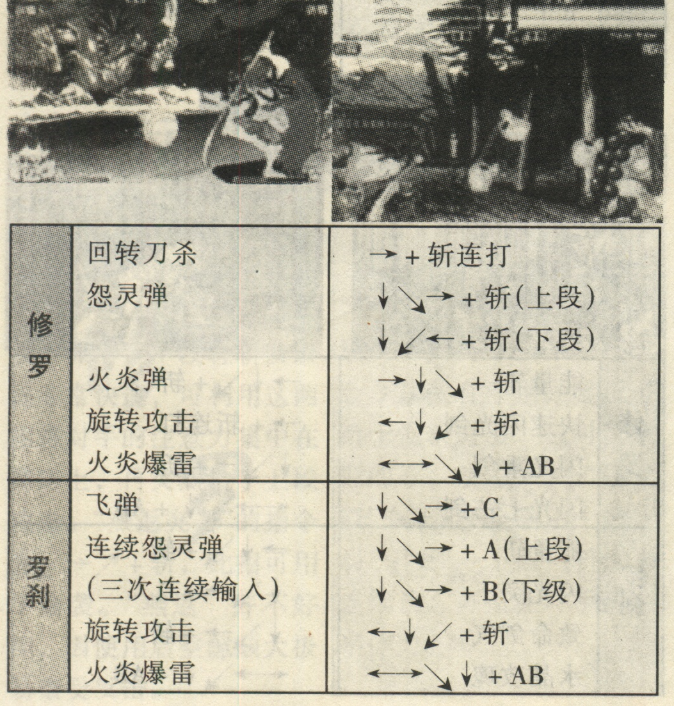
	招式	指令
修罗	能量斩	→↓↘+斩
	快速闪光剑	→+斩连打
	闪光重剑	↓↘→+斩
	闪光七芒剑	←→↘↓+AB
罗刹	能量斩	→↓↘+斩
	闪光突	↓↘→+D
	致命剑气	↓↘→+斩
	水晶玫瑰	←→↘↓+AB

服部半藏



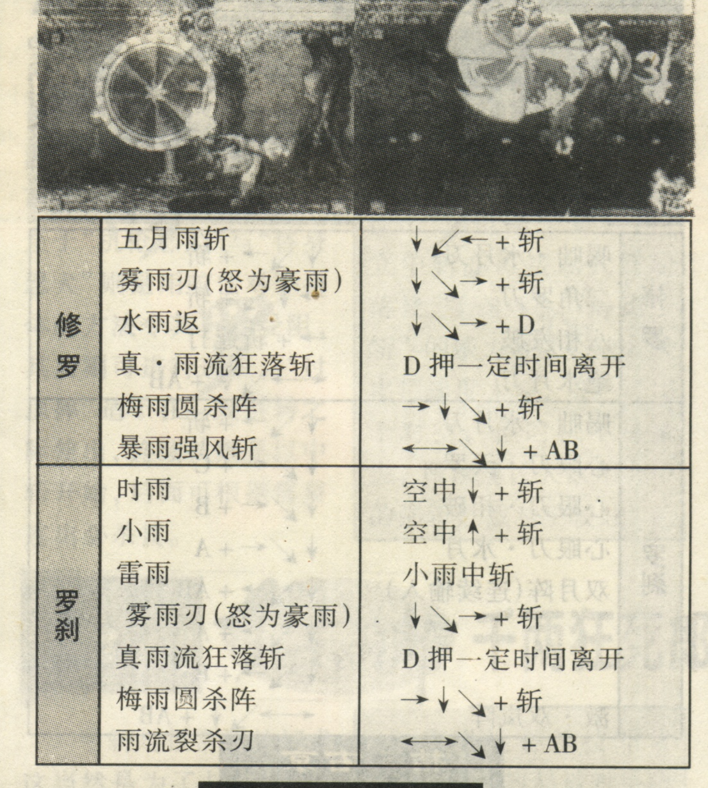
	招式	指令
修罗	爆炎龙	↓↙←＋斩
	影分身	→←↙↓↘→＋A或B
	胧天舞	→↘↓↙←＋AC
	胧地斩	→↘↓↙←BD
	身代术＝魔	被击中时AC
	身代术＝鬼	被击中时BD
	烈风手裏剑	空中顶点↓↘→＋斩
	陨星落	→↓↘＋斩
	陨星落·飒	前冲中→↓↘＋斩
	空转击	空中↓＋C
	微尘隐	↔↘↓＋AB
	爆炎龙	↓↙←＋斩
罗刹	影分身	→←↙↓↘→＋A或B
	静音	↓↓＋斩
	猿舞	←↓↙＋任意键
	烈风手裏剑	空中顶点↓↘→＋斩
	爆炎微尘隐	→↓↘＋任意键
	空转击	空中↓＋C
	毒龙	↔↘↓＋AB

塔木塔木



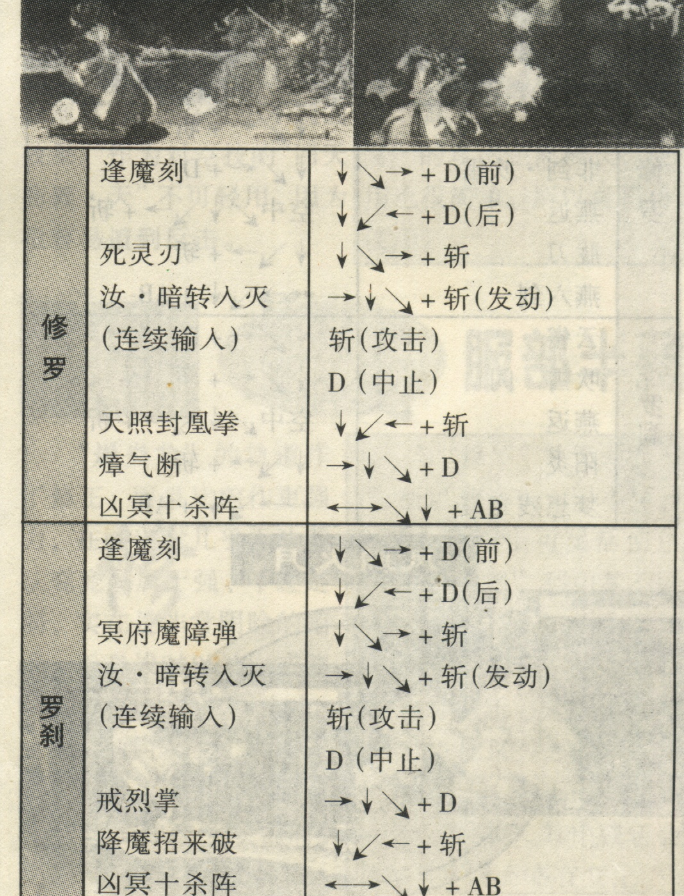
	招式	指令
修罗	回转刀杀	→＋斩连打
	怨灵弹	↓↘→＋斩(上段)
		↓↙←＋斩(下段)
	火炎弹	→↓↘＋斩
	旋转攻击	←↓↙＋斩
	火炎爆雷	↔↘↓＋AB
罗刹	飞弹	↓↘→＋C
	连续怨灵弹	↓↘→＋A(上段)
	(三次连续输入)	↓↘→＋B(下级)
	旋转攻击	←↓↙＋斩
	火炎爆雷	↔↘↓＋AB

绯雨闲丸



	招式	指令
修罗	五月雨斩	↓↙←＋斩
	雾雨刃(怒为豪雨)	↓↘→＋斩
	水雨返	↓↘→＋D
	真·雨流狂落斩	D押一定时间离开
	梅雨圆杀阵	→↓↘＋斩
	暴雨强风斩	↔↘↓＋AB
罗刹	时雨	空中↓＋斩
	小雨	空中↑＋斩
	雷雨	小雨中斩
	雾雨刃(怒为豪雨)	↓↘→＋斩
	真雨流狂落斩	D押一定时间离开
	梅雨圆杀阵	→↓↘＋斩
	雨流裂杀刃	↔↘↓＋AB

天草四郎时贞



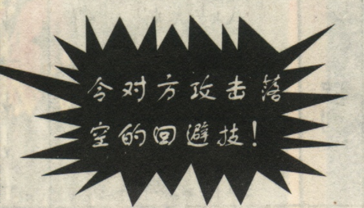
	招式	指令
修罗	逢魔刻	↓↘→＋D(前)
		↓↙←＋D(后)
	死灵刃	↓↘→＋斩
	汝·暗转入灭	→↓↘＋斩(发动)
	(连续输入)	斩(攻击)
		D(中止)
	天照封凰拳	↓↙←＋斩
	瘴气断	→↓↘＋D
	凶冥十杀阵	↔↘↓＋AB
罗刹	逢魔刻	↓↘→＋D(前)
		↓↙←＋D(后)
	冥府魔障弹	↓↘→＋斩
	汝·暗转入灭	→↓↘＋斩(发动)
	(连续输入)	斩(攻击)
		D(中止)
	戒烈掌	→↓↘＋D
	降魔招来破	↓↙←＋斩
	凶冥十杀阵	↔↘↓＋AB

娜考路路

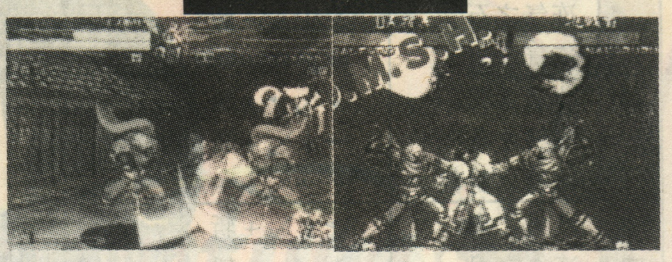


	招式	指令
修罗	突击之刃	←↙↓+斩
	疾风之刃	→↓↘或↓↘→+斩
	流风之轮舞	←↓↙+斩
	鹰吊挂	↓↙←+D
	乘鹰强击	A或B(横方向)
		C(下方向)
	风神之刃	鹰AB
	鹰之利爪	↓↙←+斩
	风神强击	空中↓+D
	突风强击	空中↓+C
	辉神之轮舞	←→↘↓+AB
罗刹	流风之轮舞	←↓↙+斩
	乘狼	↓↙←+任意键
	狼背降下	↗或→或↘+D(前方)
		↑或↓+D(真下)
		↑或←或↓+D(后方)
	乘狼站立攻击	A或B(横方向)
		C(上方向)
	乘狼下蹲攻击	↙或↓或↘+A或B(横方向)
		空中C(上方向)
	乘狼起跳攻击	狼乘←↙↓+斩
		狼乘→↓↘+斩
	闪光之牙	乘狼中←↙↓+斩
	疾突之牙	乘狼中→↓↘+斩
	分离攻击	闪光之牙中
		←或→或↖或↗+C
		疾突之牙
		←或→或↖或↗或↙或↘+C
	强击之牙	空中↓↘→或→↓↘+斩
	反击之牙	娜考路路倒地时AC
	风神强击	空中↓+D
	突风强击	空中↓+C
	兽神之牙	←→↘↓+AB



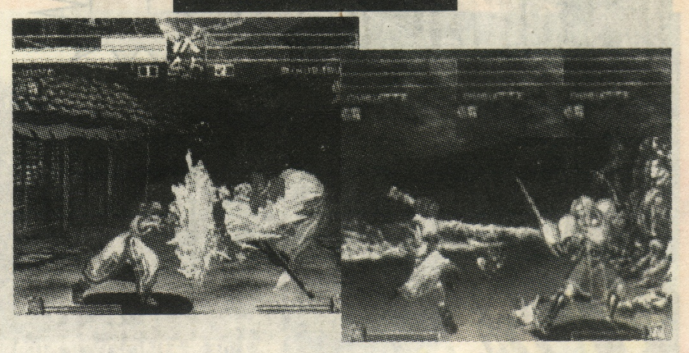


加尔福特



	招式	指令
修罗	电光刀	↓↘→+斩
	影拷贝	→←↙↓↘→+A
		→←↙↓↘→+B
	反击斩	→↘↓↙←+AC
		→↘↓↙←+BD
	反击杀	受攻击中AC
		受攻击中BD
	冲刺忍犬	↓↙←+A
	机关枪忍犬	↓↙←+B
	反击忍犬	↓↙←+C
	强击忍犬	↓↙←+D
	天星击	空中↓+C
	D、M、S、T	←→↘↓+AB
		←→↘↓+CD
罗刹	电光刃	↓↘→+A
		↓↘→+B
	电光破	→+斩连打
	影拷贝	→←↙↓↘→+A
		→←↙→↘→+B
	反击斩	→↘↓↙←+AC
		→↘↓↙←+BD
	反击杀	受攻击中AC
		受攻击中BD
	流星落	→↓↘+任意键
	前冲流星落	前冲中→↓↘+任意键
	闪光斩	↓↘→+C
	天星击	空中↓+C
	L、S三级	←→↘↓+AB

莉姆露露



	招式	指令
修罗	神之冰刃	←↓↙+斩
	冻气之石	空中↓+斩
	冻气之刃	↓↙←+斩
	冰灵之花	↓↘→+斩
	冻气之花	→↓↘+斩
	冰神之制裁	←→↘↓+AB
罗刹	冰灵之华	→↓↘+斩
	冻气之刃	↓↙←+斩
	冰之花	↓↘→+斩
	冰雪之枪	→斩连打
	冰神之制裁	←→↘↓+AB

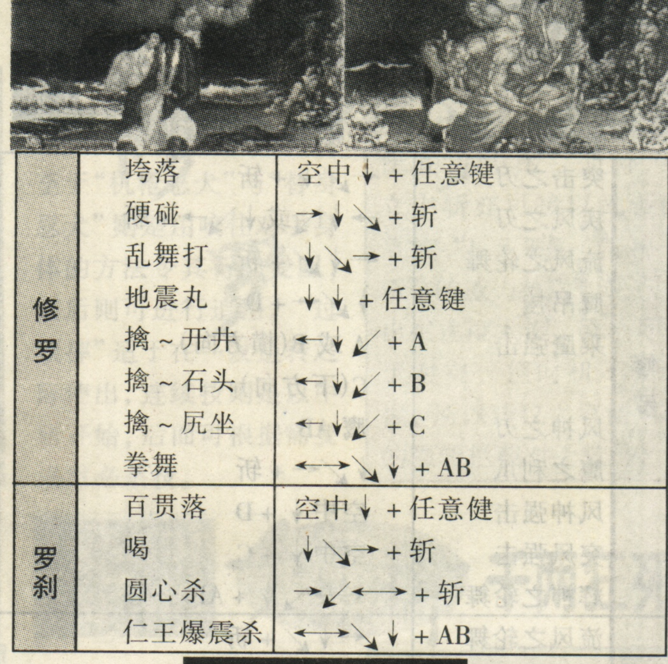
首斩破沙罗



	招式	指令
修罗	刺足	空中↓+D
	支引	→↓↘+任意键
	影缝	↓↘→+斩
	影吸	↓↙←+任意键
	空刺	↓↘→+斩
	鹤魂	←↓↙+斩
	头骨割	空中↙或↘+D
	影舞·酬	←→↘↓+AB
罗刹	刺足	空中↓+D
	影出	→↓↘+斩
	影吸	↓↙←+任意键
	空刺	空中↓↘→+斩
	地刺	↓↘→+斩
	影骗	←↓↙+任意键
	头骨割	↙或↘+D
	影舞·梦弹	←→↘↓+AB

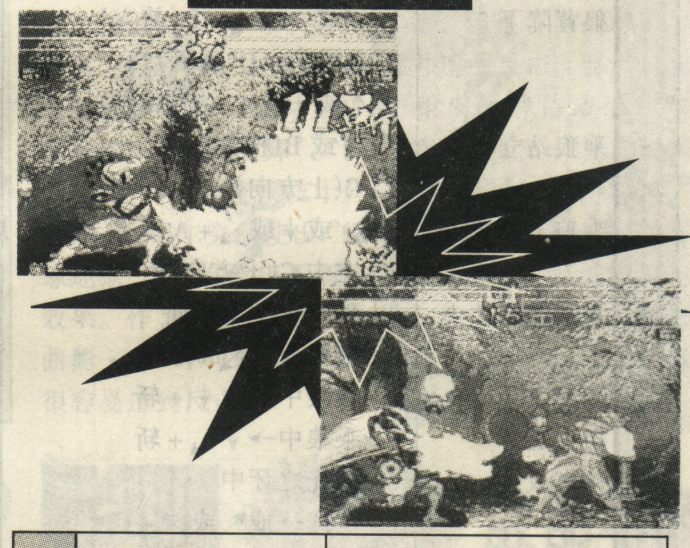


花讽院 骸罗



	招式	指令
修罗	垮落	空中↓+任意键
	硬碰	→↓↘+斩
	乱舞打	↓↘→+斩
	地震丸	↓↓+任意键
	擒～开井	←↓↙+A
	擒～石头	←↓↙+B
	擒～尻坐	←↓↙+C
	拳舞	←→↘↓+AB
罗刹	百贯落	空中↓+任意健
	喝	↓↘→+斩
	圆心杀	→↙←→+斩
	仁王爆震杀	←→↘↓+AB

千两狂死郎



	招式	指令
修罗	火炎曲舞	←↓↙+斩
	回天曲舞	→↓↘+斩
	虾幕地狱	↓↘→+D
	大津波	↓↘→+斩
	血烟曲轮	空中↓+斩
	跳舞狮子	↓↙←+斩
	鬼舞	←→↘↓+AB
罗刹	八岐大蛇	↓↘→+斩
	血风独乐	→↓↘+斩
	狂死郎宴舞	↓↘→+D
	跳尾狮子乱心	↓↙←+斩
	血肉之舞	←→↘↓+AB

期待中的幻想RPG终于登场！

机种：SS
类型：RPG

厂商：GAME STUDIO
媒体：CD-ROM

Air's Adventure 空中冒险

柯琳，16岁的公主，是热爱自然环境的少女。

主角亨利，是出身于17世纪欧洲贵族世家的浪子，年方十八岁便因对皇族傲慢无礼被判死刑，在行刑之际为公主柯琳所救，从此展开两人的旅程。

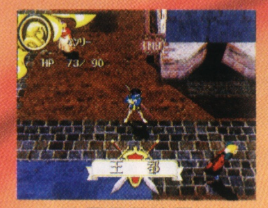


← 大商人布拉菲姆·赛各，亨利最初的对手，因向柯琳公主求婚遭拒绝，对亨利敌意颇強。

→ 云蒂娜，水之精灵，向亨利等人通知世界面临危机的角色。



千钧一发之际，公主出现（美人救英雄？）。

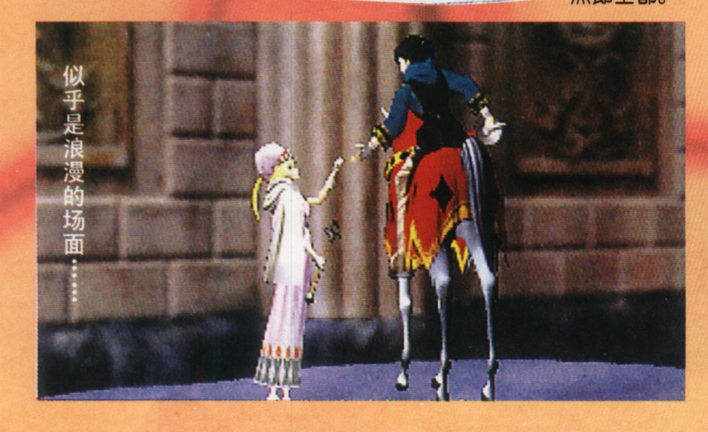


这里是冒险开始的地点即王都。

受到众多RPG烧友热切盼望的幻想RPG“空中冒险”，早在一年前便有着由永野护设定的角色在各杂志上公开。现在，它终于定在96年登场了。这款原名“SEGA ADVENTURE”的作品，无论在世界设定、剧情安排还是在角色造型各方面均极富浪漫色彩，相信不会令SS迷们失望。

事件时有各种表现方式。





似乎是浪漫的场面……



美丽的POLYGON场景和人物。

侍魂4

サムライスピリッツ 天草降臨

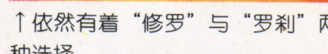


机种：NEO·GEO　类型：ACT　厂商：SNK

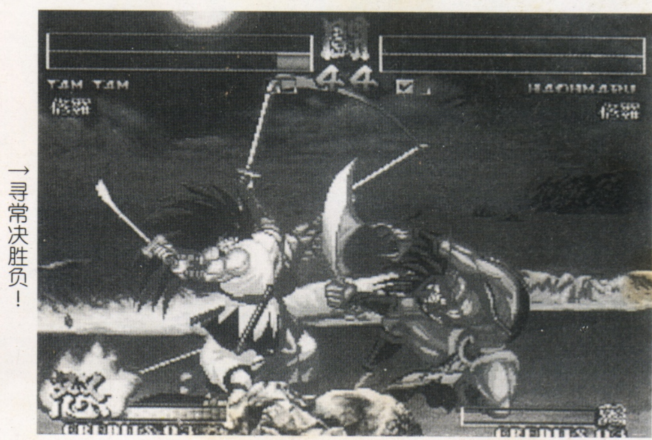
剑与剑、魂与魂的再度碰撞！！



←选人画面非常干净利落。



↑依然有着“修罗”与“罗刹”两种选择。



→寻常决胜负！

↓新角色风间火月，可以操纵火的高手。





↑新角色风间苍月，自由使用水之力量的男子。

大人气格斗游戏“侍魂”终于公布了它的最新一作，总共会有17人登场，其中包括“斩红郎无双剑”中的12人，以及Ⅰ代和Ⅱ代中的3人，另外又加入了2名全新的角色！“天草降临”在继承了前作系统的基础上又作了进一步的改良，相信那爽快的感觉将再度令“侍魂”迷如痴如狂！

如梦的刀光将我们带回到百年前武士的世界！

沸腾的热血让玩者真正体会大好男儿的豪快人生！

→4连击，好爽呀！

↓战斗画面变得更加华丽了！



↓柳生十兵卫，塔姆塔姆与夏洛特再度登场。



刀魂 SOUL EDGE

御剑平四郎

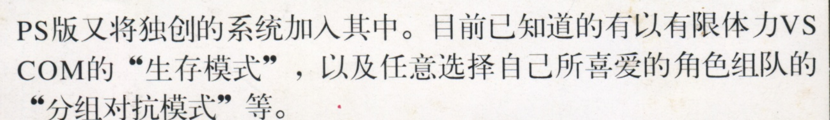
机种：PS　　厂商：NAMCO
类型：ACT　　媒体：CD-ROM



PS版新要素大公开！！

●追加了大量崭新的模式。

除了是对街机版的完全移植外，



PS版又将独创的系统加入其中。目前已知道的有以有限体力VS COM的“生存模式”，以及任意选择自己所喜爱的角色组队的“分组对抗模式”等。

成美那

奇格费尔德·修塔芬

●华丽的DEMO画面

在片头画面中，预定会收录2分钟左右的CG动画。另外结局画面则不象《铁拳II》那样采用一般的CG动画，而是使用了人工智能方式来制作，至于详情只有等正式发售才会见分晓。





“看枪！”敌人应声倒地。

水龙







选人画面做得也很细腻。

●可随时察看出招指令表

现在的格斗游戏出招越来越复杂繁琐，本作针对这一问题作了可人的设定，即战斗过程中只要按下暂停键，便可选择察阅角色的必杀技指令。

黄星京





如此高水准的DEMO实在令人心旷神怡！



神秘的世界埃尔哈扎特

Coming Soon

机种：SS　类型：AVG　厂商：先锋LDC　媒体：CD-ROM



极受喜爱的动画卡通《神秘的世界》终于在SS上登场了！它以高品质的画面以及原班配音人员的精彩配音令所有热爱此种类型游戏的朋友流连其中，乐而忘返。游戏所描述的是飞入异世界中的主角们展开的一连串神秘的冒险之旅，因为游戏是采用多情节多结局的方式，所以玩家可自由自在的在“神秘的世界”中进行各种刺激的冒险！在游戏中登场的各个女孩子会因为玩家所采取的行动而使得她们的好感度以及故事的发展产生重大变化。虽然在卡通中主角有命中注定的意中人，但在游戏里究竟要和谁一起迎接结局都是玩家的自由。

水原　诚



本游戏的主角水原　诚

谢拉·谢拉



火之神殿的大神官。

米丝·米修达尔

水之神殿的大神官。

阵内　奈奈美



诚的青梅竹马之交，阵内的妹妹。

依芙莉塔



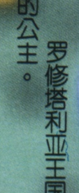
艾鲁哈扎特种族制造的机械人。

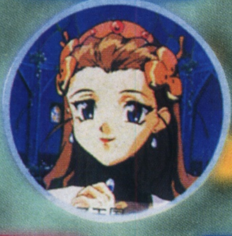
依雪儿·索耶鲁



本游戏独创的角色，是一位谜之少女。

卢恩·维纳斯





罗修塔利亚王国的公主。

蒂巴



巴古洛姆的公主。

阿利利



罗修塔利亚王国的侍女，诚的向导。

亚芙拉·曼恩



风之神殿的大神官。



王者之书

格斗GAME的世界

文/BLUE



侍魂3·斩红郎无双剑(PS、SS)

霸王丸




最厉害的当然要算强斩，击中对手数次便会分出胜负。但因为霸王丸的动作并不十分敏捷，所以平时应尽量施展远距离的中斩，以收牵制之效。必杀技方面则是"斩铁闪"比较好用，其距离之远得令人难以想象，而且对手即使闪避也不易反击成功。

"旋风破"是蹲防不能技，其后接以强斩会造成极大的破坏。如对手采用站防，则可用连续牵制攻击配合"旋风破"，一旦对手中招便接上强斩即可。注意保持中距离是非常重要的，否则极易受到对手飞行道具的牵制。用跳踢来接近对手，落地后采用连续攻击的办法也不错。

加尔福特




动作迅速是其特色。经常使用"等离子刀波"及"忍法 冲锋猛犬"可令对手无法轻易近身，至于"机枪忍犬"与"替身忍犬"则是用咬住对手身体的方法令其行动受阻，其后则可进行追击。"过顶摔"适于在一发逆转之际使出，连续技则是以中斩开始，后面可根据需要连出必杀技。

基本的战法是站立中斩加上"强光突刺"，若被对手侥幸防住，可立刻使出"闪电摔"。此外，站立中斩亦可接以武器脱落技"L.S.T"，"等离子斩"的威力极大，缺点是出招速度太慢，虽是可用于对空，但时机不易掌握，所以建议大家用空中的强斩拦截对手较好！

娜可露露



中斩和弱斩很常用，在斩之后接以"剃刀击"是很好的攻击技巧。中斩后接"剃刀上升击"不论命中与否都不会留下太大空隙，可放心使用。而"飞翔雷电击"则是蹲防不能技，对手中此招后会有短暂的僵硬时间，乘此机会给予追击的话则可很轻易的取得胜利。

站立中斩接以"剃刀击"和"剃刀上升击"仍可使用，而善用乘狼的攻击则是取胜的关键。远距离时可乘狼冲向对手处，在途中使用"旋风剃刀破"或"旋风剃刀冲"与狼分离并向对手突袭，这样效果会非常好。即使对手窥破你的意图，也可能因狼的影子而扰乱了视线，遭受重创。

千两狂死郎



中斩是很常用的招术，这当然是为了与对手保持距离，其后可以"大津波"或上段突击取近。在站立中斩可接以"火炎曲舞"、"回天曲舞·天"的连续技十分好用，而偶尔突然使出"蟾蜍地狱"则会有意想不到的效果。作为对空技的"回天曲舞·天"不可轻用，因为很容易遭到反击。

突进性必杀技非常丰富，但很容易被对手防住并遭受反击。要点是在中距离时静待或引诱对手露出破绽，并且立刻使出弱"跳尾狮子·乱心"或"回天曲舞·地"等招。此外，"火炎曲舞·宴"的攻击距离颇长，使用也很简单，所以可积极使用。

桔右京




中斩的攻击范围广而且收招速度快，命中后接强"胧刀"威力十足，接近战方面由于下段轻斩及滑踢非常快速，可利用这两招将对手的注意力集中在蹲防上，再突然给予上段攻击。"燕返突击"的指令为↙→↗+斩，此招可用于偷袭。"燕返"并不好用，因使用后空隙颇大极易遭受反击。

不停地用站立中斩、"云雀"或上段突击来牵制敌人。"云雀"击中对手后会令其微有停顿，趁机可给予强斩追击。若时机掌握的好，使用"梦想残光霞"亦非难事。利用中斩→弱"阳炎"→下段强斩这一连续技，可损耗对手约一半体力。

服部半藏



"爆炎龙"的轨道作了修正，而且比前作更强力，在刚出时几乎无法辨认究竟是属于强、中还是弱，实在是非常阴险的招术。近身战时以站立或蹲下强斩，站立中斩为主，这种普通技的攻击一般不易遭受反击。另外，在遭到对手的连续攻击时，别忘了使用"分身术"。

与"修罗"并无太大不同，所以战法也大同小异。独特之处在于可灵活使用移动技"猿舞"，利用其不同的出现方位可令对手不知所措。若再配合"鸣蝉天舞"或"鸣蝉地斩"，效果就会更好！对空技只有上段踢和空中强斩而已，接近战时较依赖中斩和强斩，其中强斩会因方向不同而略有变化。



牙神幻十郎

重要的必杀技当然是“三连杀”，施展途中若再按“斩”键，则可打出组合技“返刃”，出招顺序为：三连杀第一刀→返刃→三连杀第二刀→返刃→三连杀第三刀，前两刀为强斩，后三刀则为中斩，这样会较易击中对手。而“红”等技巧皆为牵制技，而且威力方面也不尽如人意。

与“修罗”时有了根本的变化，取胜的关键在于熟练使用“三空杀”。要点是先采用牵制攻击令对手守势崩溃，然后便施出“三空杀”重创对手。在远距离时，则可用“里樱花·菖蒲”或“紫蓉”来进行牵制。此外，牙神的“百鬼杀”充满威力，可伺机爽快的斩杀对手。





首斩破沙罗

牵制攻击的连打实在太强，不仅速度快威力足，若再配以令人无法意料的上段突击，在接近战时可占尽便宜。中距离时能使用“鹤魂”，如果敌人站防就用蹲下强斩，如其蹲防则可用“影缝”击之。在远距离时利用跳跃方式以“空刺”或“刺足”进行牵制，当以“刺足”击中对手后，如利用方向键修正轨道，就能再度追击。

取代“影缝”及“鹤魂”的是“影骗”及“影出”等必杀技。“影骗”是种迷惑技，依押下按键不同分身的轨道也不相同，其中利用“中斩”键使出的分身最具迷惑性。“影出”是指突然从对手的影子中出现，使用的时机不易掌握，一般可选在对手出招后短暂的僵直时间内施出。

天草四郎





原先在N·G版中非常强劲的↙+脚键的攻击移植后作了一定削减，即使要中四发也不会昏倒。中斩与蹲下强斩比较好用。在远程时，可使用“死灵刀”→“逢魔刻”→（↙+脚）的连续技，这是种稳健的战法，可欺骗敌人的视线而乘隙进击。

与“修罗”并无太多不同，尤其是出招指令都一模一样，所以仍可将“修罗”的战法照搬过来，即“冥府招来破”→“逢魔刻”→（↙+脚）。武器脱落技的“凶冥十杀阵”可夺去对手约一半以上的体力，而且出招时间短，空隙也小，但因射程太短，所以要看准机会后再使用。

花讽院骸罗





普通技可依赖站立中斩或强斩，上段突击的威力很强，而对空技则只有以近距离的中斩来替代。“地震丸”是站防无效的招术，配合上段突击与跳跃攻击威力极大。较有威力的连续技是“地震丸”→“石头”或上段突击→“斜目”等，由此衍生变化将会更有威力！

“圆心杀”是种恐怖的技巧，“圆心杀·地”是在近距离使用的，常与蹲下中斩连接。远距离时需利用跳跃强斩作掩护靠近对手，在落到对手身边的一瞬间使出。“圆心杀·天”在对手倒地后使出，若对手欲逃离便会受到2度伤害，在受攻击的瞬间使出此招也是有效的。

莉姆露露

基本战法是使用“冰冻”令对手因站立不稳而露出空隙，这时就可用蹲下强斩来攻击。假如对手对此招怀有戒心而采用蹲下防守的话，则可用上段突击对付。在普通技中，最常用也最有效的攻击就是站立中斩，而牵制对手则是用站立弱斩较好用。

基本战法与“修罗”并无不同，但必杀技“冰箭连刺”较特殊，必须搭配普通技施展方能有效欺敌。注意，利用快速移位转到对手身后，施展中斩→“冰冻”，如此反复可将对手屈死。此招可根据个人习惯略加变化，成为风格独具的连续技。

绯雨闲丸

强斩极具威力，而中斩和弱斩可用作牵制技。基本战法是以跳跃强斩为首招，紧接着在靠近对方身边后施展牵制攻击连打。若牵制攻击成功，便可在其后使出“五月雨斩”，若被防住，则可使用上段突击→跳跃中斩→牵制攻击→“五月雨斩”等变化招术克敌。

与“修罗”的“五月雨斩”相比，“雨流裂杀刃”等必杀技攻击判定较弱，但只要善加利用“小雨”及跳跃攻击的时间差变化，加上方向键的控制，可造成时间及位置的飘忽令对手迷惑，在“小雨”后可接出跳跃 中斩，“时雨”，牵制攻击等技巧，若再搭配强斩则会收意外之效！



王无月 斩红郎

与修罗并无不同，必杀技与对战时技巧自然也就无需改变。

其技法有很长的攻击范围，而且威力强大，不过使用时容易出现破绽，所以时机的掌握是非常重要的。普通技方面，蹲下弱斩、蹲下强斩或是远距离站立强斩较为常用。远距离时，"无限流·疾风斩"可用于牵制，一旦命中对手，便可进行追击。

全角色指令一览表：

以下为大家介绍共通的特殊操作指令表，及13位角色的必杀技、武器脱落必杀技及各种指令一览表。

在指令表最下端的是武器脱落必杀技，在怒气能量全满时可以使用此技巧。此外，⊙的符号表示在手中持有武器时方能施展的招式。A:轻斩 B:中斩 C:强斩 D:脚踢

特殊操作

AB	闪避(远距离)、移位(近距离)
ABC	愤怒能量集气
→+BC	上段突击(蹲下防御无效)
→+C	防御崩溃(推移对手)
←+C	防御崩溃(拉甩对手)
→+D	下段突击(站立防御无效)
←+D	上段踢
↘+D	滑步(可令对手倒下)
↙+D	牵制攻击
←↙↓↘→	攻击暂停(有武器时)、空手夺白刃(无武器时)
→→	踏步进身(冲刺)
←←	跳跃退步(向后疾退)

霸王丸

修罗	⊙斩钢闪	→↘↓↙←+C
	⊙奥义旋风裂斩	↓↘→+斩
	⊙奥义弧月斩	→↙↓↘+斩
	⊙奥义疾风弧月斩	冲刺中→↙↓↘+斩
	⊙奥义烈震斩	←↓↙+斩
	⊙奥义飞翔旋风裂斩	空中↓↘→+斩
	⊙奥义飞翔烈震斩	空中↓↙←+C
	⊙秘奥义天霸封神斩	→↓↘→↓↘+AB

罗刹	⊙牙突	强斩命中后+C
	⊙飞燕	下段强斩命中后+C
	⊙奥义旋风裂斩·刹	↓↘→+斩
	⊙奥义弧月斩	→↙↓+斩
	⊙奥义疾风弧月斩	冲刺中→↙↓↘+斩
	刚破	→↓↘+D
	⊙旋风波	↓↘→+D
	⊙风刃	↓↙←→+C
	⊙秘奥义天霸断空烈斩	→←↙↓↘→+CD

娜可露露

修罗	翻滚连击	近距离→↓↘+D
	⊙剃刀击	←↙↓+斩
	⊙剃刀上升击	↓↘→+斩
	神仙之壁	←↓↙+斩
	驾鹰	↓↙←+D
	著地	(前)↘+D、(F)↓+D(后)↙+D
	驾鹰攻击	(横)AorB、(F)C
	飞翔剃刀击	驾鹰后↓↘→+C
	飞翔旋风波	→↘↓↙←+A
	飞翔电击	→↘↓↙←+B
	飞翔制斩	→↘↓↙←+C
	秘奥义神仙剃刀连击	→↘↓↙←×2+AB

罗刹	翻滚连击	近距离→↓↘+D
	⊙剃刀击	←↙↓+斩
	⊙剃刀上升击	↓↘→+斩
	神仙之壁	←↓↙+斩
	乘狼	↓↙←+D
	著地	(前)↗+D、(F)↑+D、(后)↖+D
	乘狼攻击	(横)AorB、(上)C
	旋风剃刀波	乘狼后←↙↓+C
	旋风剃刀冲	乘狼后↓↘→+C
	飞翔剃刀击	乘狼后空中→↓↘+C
	无想起身	倒地时+AC
	⊙秘奥义神仙旋风连击	←↙↓↘→↓↘+BC

加尔福特

修罗	等离子刀波	↓↘→+斩
	复影术(左、右)	←→↙↓↘→AorB
	隐身突斩(上、下)	→↘↓↙←+ACorBD
	替身术(上、下)	受伤中ACorBD
	翻转摔	近距离→↓↘+C
	冲锋忍犬	↓↙←+A
	等离子忍犬	↓↙←↓↙←+A
	机枪忍犬	↓↙←+B
	替身忍犬	↓↙←+C
	过顶摔	↓↙←+D
	⊙D、M、S、H	→←↙↓↘→+CorD

罗刹	等离子斩	(立姿)→+AB、(蹲姿)↘+AB
	等离子刀波	↓↘→+斩
	复影术(左、右)	→←↙↓↘→+AorB
	隐身突斩(上、下)	→↘↓↙←+ACorBD
	替身术(上、下)	受伤中ACorBD
	闪电摔	近距离←↓↘+D
	D、S、H	冲刺中靠近对手←↓↘+D
	⊙强光突刺	→↓↘+C
	⊙L、S、T	→↘↓↙←→+C

服部半藏

修罗	忍法 影	↓↓+A
	忍法 爆炎龙·改	↓↙←+斩
	忍法 影分身	→←↙↓↘→+AorB
	忍法 鸣蝉天舞	→↘↓↙←+BCD
	忍法 鸣蝉地斩	←↙↓↘→+BCD
	忍法 替身术=佛	受伤中AC
	忍法 替身术=鬼	受伤中BD
	忍法 烈风手里剑	空中 ↓↘→+斩
	忍法 百舌落	近距离 →↓↘+CD
	忍法 百舌落一飒	冲刺中靠近对手 →↓↘+CD
	封手 微尘隐	↓↓↓+AB

罗刹	忍法 影·静音	↓↓+A
	忍法 爆炎龙·改	↓↙←+斩
	忍法 影分身	→←↙↓↘→+AorB
	忍法 鸣蝉天舞	→↘↓↙←+BCD
	忍法 鸣蝉地斩	←↙↓↘→+BCD
	忍法 猿舞	←↓↙+A~D
	忍法 烈风手里剑	空中↓↘→+斩
	忍法 爆炎微尘隐	近距离→↓↘+CD
	⊙封手 毒龙	→↘↓↙←→+CD

千两狂死郎

模式	招式	指令
修罗	火炎曲舞	↓↘→+斩
	⊙回转曲舞	→↓↘+斩
	⊙蟾蜍地狱	→←↙↓↘→+AC
	大津波	↓↙←+斩
	⊙狂死郎宴舞	↓↘→↓↘→+C
	⊙血烟曲轮	空中↓+A
	⊙跳尾狮子	→↘↓↙←+斩
	⊙荒事师狂死郎“鬼之舞”	↓↘→↓↘→+BC

模式	招式	指令
罗刹	火炎曲舞·宴	↓↘→+斩
	⊙回转曲舞·地	→↓↘+斩
	八岐大蛇	↓↙←↓↙←+C
	⊙狂死郎宴舞	↓↘→↓↘→+C
	⊙血烟曲轮	空中↓+A
	⊙跳尾狮子·乱心	→↘↓↙←+斩
	⊙荒事师狂死郎“鬼之舞”	↓↘→↓↘→+BC

天草四郎时贞

模式	招式	指令
修罗	⊙逢魔刻(前)	←↙↓↘→+D
	⊙逢魔刻(后)	→↘↓↙←+D
	⊙死灵刃	↓↘→+斩
	⊙汝·暗转入灭	→←↙↓↘→+C
	戒烈掌	→↘↓+C
	⊙天照封凤	←→←→+斩
	⊙瘴气断	←↙←+A
	⊙凶冥十杀阵	←→↓↘+BC

模式	招式	指令
罗刹	⊙逢魔刻(前)	←↙↓↘→+D
	⊙逢魔刻(后)	→↘↓↙←+D
	⊙冥府魔障弹	↓↘→+斩
	⊙汝,暗转入灭	→←↙↓↘→+C
	戒烈掌	→↘↓+C
	⊙天照封风击	←→←→+斩
	⊙瘴气断	←↙←+A
	⊙凶冥十杀阵	←→↓↘BC

绯雨闲丸

模式	招式	指令
修罗	⊙绯刀流五月雨斩	→↘↓↙←+斩
	⊙绯刀流雾雨刃·豪雨	↓↘→+斩
	⊙绯刀流冰雨返	←↙↓↘→+A
	⊙绯刀流雨流狂落斩	←↓↙+斩
	⊙绯刀流梅雨圆杀阵	→↙↓↘+斩
	⊙绯刀流禁手暴雨狂风斩	→↘↓↙←×2+CD

模式	招式	指令
罗刹	⊙绯刀流时雨	空中↓+C
	⊙绯刀流小雨	空中↑+C
	⊙绯刀流雾雨刃	↓↘→+斩
	⊙绯刀流雨流狂落斩	←↓↙+斩
	⊙绯刀流梅雨圆杀阵	→↙↓↘+斩
	⊙绯刀流禁手雨流裂杀阵	→←↙↓↘→+AB

牙神幻十郎

模式	招式	指令
修罗	⊙桐霸光翼刃	→↓↘+斩
	⊙三连杀	↓↘→+斩(3回)
	⊙樱花斩	↓↙←+斩
	⊙霞刃	近距离←↓↙+C
	⊙红	→↘↓+斩
	⊙五光斩	→←↙↓↘→+AB

模式	招式	指令
罗刹	⊙桐霸光翼刃	→↓↘+斩
	⊙百鬼杀	→←→+斩
	⊙里樱花菖蒲	↓↙←+斩(押往后再放)
	⊙三空杀	↓↘→+斩(3回)
	⊙紫暮	→↘↓+斩
	⊙里五光	→←↙↓↘→+CD

桔右京

模式	招式	指令
修罗	⊙非剑　静雪	↓↙←+D
	⊙秘剑　光斩	↓↙←+斩
	⊙秘剑　燕返	空中↙↓↘+斩
	⊙秘剑　胧刀	↓↘→+斩
	⊙秘剑　天风	→↘↓↙←+C(集气)、+A(攻击)
	⊙秘剑　霜风	→↘↓↙←+C(集气)、+B(攻击)
	⊙燕返六连击	→↘↓↙←→+BC

模式	招式	指令
罗刹	⊙云雀	←→+A
	⊙秘剑　光斩·闪	↓↙←+斩
	⊙秘剑　燕返	空中↙↓↘→+斩
	⊙秘剑　梦霞	↘↓↙←→+斩
	⊙秘剑　阳炎	→↓↘+斩
	⊙梦想残光霞	→←→+CD

首斩破沙罗

模式	招式	指令
修罗	刺足	空中↓+D
	⊙友引	近距离←↙↓↘→+A
	⊙影缝	→↘↓↙←+斩
	影吸	↓↙←+D(可以方向键左右移动)
	⊙空刺	跳跃顶点↓↘→+斩
	⊙地刺	↓↘→+斩
	⊙影魂	←↘↓↙+C
	⊙影舞·酬	←↙↓↘→←+AB

模式	招式	指令
罗刹	刺足	空中　↓+D
	⊙友引	近距离←↙↓↘→+A
	⊙影出	→↙↓↘+斩
	影吸	↓↙←+D(可以方向键左右移动)
	⊙空刺　跳跃顶点	↓↘→+斩
	⊙地刺	↓↘→+斩
	影骗	→←→←+A~D
	⊙影舞·梦弹	←↙↓↘→←+BC

花讽院骸罗

模式	招式	指令
修罗	⊙空击扣杀	空中↓+C
	百贯落	空中↓+D
	喝!	↓↙←+A
	⊙拦空摔	→↓↘+斩
	⊙乱打	↓↘→+AB
	⊙地震丸	↓↓+AB
	擒·组天井	←↓↙+A
	擒·石头	←↓↙+B
	擒·科目	←↓↙+C
	⊙拳舞	↓↘→↓↘+AB

模式	招式	指令
罗刹	百贯落	空中↓+D
	⊙喝!	↓↙←+A
	⊙乱杀	↓↘→+斩
	⊙地震丸	↓↓+AB
	⊙圆心杀~天	↓↙←←+AB
	⊙圆心杀~地	↓↙←←+CD
	⊙拳舞	→↓↘→↓↘AB

莉姆露露

模式	招式	指令
修罗	冰原之镜	↓↙←→+C
	冷冻	←↙↓+A
	冰莲术	↓↘→+斩
	飞翔冰莲术	空中　→↘↓+A
	冰人连击	近距离→↘↓↙←+B
	冰无	→↓↘+A
	零下冰爆术	→↘↓↙←×2+C

模式	招式	指令
罗刹	冰剑	(立姿)+AB、(蹲姿)↘+AB
	冰冻	←↙↓+A
	冰莲术	↓↘→+斩
	飞翔冰莲术	空中→↘↓+A
	冰人连击	近距离→↘↓↙←+D
	冰箭连刺	斩连打
	零下冰爆术	→↘↓↙←×2+CD

梦幻成真篇

SS 街头霸王 ZERO2

使用真·豪鬼

在选人画面将游标移到豪鬼处，然后按一下START键，接着顺序将游标移过阿顿、元、樱花、罗丝、索多姆、丹、凯、罗兰特、樱花、罗丝、伯迪、豪鬼，最后按住START键来决定选人，这样便可使用真·豪鬼。



SS 东京番外地

使用最终 BOSS



在人物选择画面时输入→→←←↑↓↑↓↑↓即可，这样便能使用最终BOSS"RED EYE"。怎么样，很简单吧？

SS 毒蛇快打

使用 MAHLER 和 B·M

只要在街机模式爆机一遍即可，难度不限，这之后便可选用MAHLER，至于B·M，则必须在街机模式用"VERY HARD"的难道度关，但因为对接关次数没有限制，所以也并不困难。



SS 毒蛇快打

PLAY BACK DATA



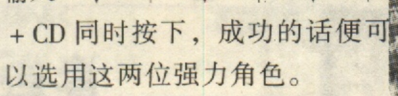


PLAY BACK DATA 是将自己的比赛记录下来，并可以再现的模式。在这个模式中也是有秘技的。这便是在PLAY BACK DATA再生时按住A键，便可以自动即时切换视角。

NG 霸王忍法帖

使用信长及兰丸

在角色选择画面时，1P一方把光标停在神威身上，输入←↓←↑←↓←↑→↓→↑+CD同时按下；而2P一方则要停在义介身上，输入→↓→↑→↓→↑←↓←↑+CD同时按下，成功的话便可以选用这两位强力角色。



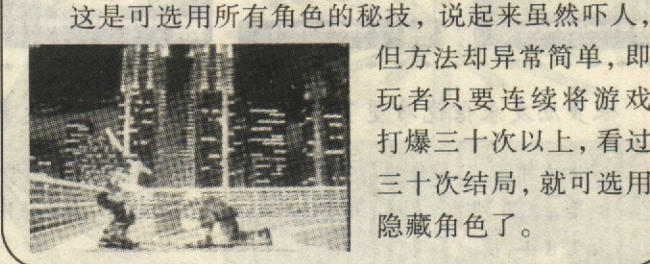


本秘技由湖南衡阳刘超提供。

PS 幻影斗技

可以使用全部隐藏角色

这是可选用所有角色的秘技，说起来虽然吓人，但方法却异常简单，即玩者只要连续将游戏打爆三十次以上，看过三十次结局，就可选用隐藏角色了。



SS 世界英雄完美版

使用缩小的"英雄"对战



方法是在选人画面时按下X、Y、Z键或X、Y、C键，选出来的角色便会是缩小的。双打时也可使用这一秘技。

SS VR 小子

选用 DURAL

作为最终BOSS的DURAL当然也可通过秘技来选用，方法是先将游标移到AKIRA上，然后顺序输入↓↑→←+A即可。至于真·DURAL则要先选出DURAL，这之后在选择"NORMAL"或"KIDS"时紧按C键决定并进入游戏便OK了！



PS 星际悍将

使用最终 BOSS 及河童

一定要选择街机模式，在人物选择画面时，按住 SELECT 键，然后将光标移到ゴア身上，接着顺序输入×、○、×、○、□、□、□、△、△、△，最后同时按住×和○键，这样便可选用ビルシュタイン——最终 BOSS！在这之后，再按住 SELECT 键，然后将光标移到ハヤト身上，再顺序输入○、□、△、□、×、□、△、□、○、□，最后同时按下×和△键，成功的话河童也可使用了。



NG 格斗之王'96

选用最后两位 BOSS

在人物选择画面时，按住开始键，然后顺序输入↑+B、→+C、←+A、↓+D 即可，注意这是 NEO·GEO 版的选用方法，至于街机版如何才能选出最终 BOSS，目前还没有可靠的资料。



闲情雅趣篇

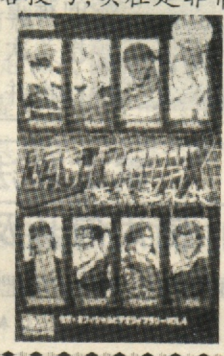


图 28：这是一套"格斗之王'96"的彩卡。

图 29：这些都是近期著名格斗游戏的 VIDEO，收录了不少高手的攻略技巧，实在是非常精彩！






很多朋友来信说希望了解一些著名格斗游戏的故事背景，这次为大家奉上的是《侍魂 4·天草降临》！

1788 年年初，被称作世界灾祸之源的"天草"被打倒了，和平重回人间。

但是，冰雪、洪水、大火、饥荒等自然灾害仍在延续，人民依旧困于苦难之中。

天明 8 年，秋。

巨大的闪电降落在肥前的岛原城，那声音令天地为之震撼，岛原附近的面貌也随之发生了巨变。以过去的岛原城为中心，城池的范围在日渐扩大，小浜、九千都、深江以及邻近的村落都被其吞噬掉了！

种种邪恶的现象与怨灵的诅咒相呼应，人们仿佛又听到了天草的声音。于是，大家便将那座城称作"天草城"，心怀畏怖，并向其祈求得到拯救。

魔城之主——曾被幕府军追杀，充满怨恨与征服欲望的"那个人"经过 150 年的时间终于在魔界复活了，他就是"天草四郎时贞"。

他的目的是要征服全世界，建立所谓的理想国度。

天草四郎时贞为了达成这一理想，必须要获得"绝对的力量"，于是他便将"壬无月斩红郎"的魂魄召还人间。

然而，天草的想法太天真了，斩红郎的力量之强大并不是他所能控制得了的，他再也无法将其幽闭到魔界中去！

天草为了取得斩红郎持有的"绝对的力"，并寻回自己已失去的力量，便利用魔城不断将人的灵魂吸引过来以为己用。

魔城所掀起的轩然大波不仅令岛原半岛陷入骚乱，甚至连日本国内的其他地方以及隔海相望的邻国也受到了影响。

世界再次向混沌的时代走去。

国内发行正版软件精粹:

责编:尹龙

银河飞将Ⅳ

这是一个制作费高达1400万美圆的交互式电影和宇宙空战游戏,全部电影部分均在好莱坞拍摄,6张CD超大容量。空战与剧情均以多线式交互剧情发展,星球大战中天行者卢克的扮演者MARK HAMILL领衔主演,故事跌宕起伏,扣人心弦。在电脑游戏中首次采用65535色的SVGA画面,杜比环绕立体声系统的音乐与音效,视听方面超级享受。数十种宇宙飞船和先进武器,一场未来的宇宙大战。

NBA'96

由全部300名NBA明星和29支职业球队参加的电脑篮球大赛,虚拟体育馆技术的又一力作。游戏中除具有一般篮球游戏的所有优点外还有数种高难度动作,如空中接球扣篮、大力扣篮和空中传球等。一对一作战也加入了新的人工智能。游戏内置60种进攻和10种防守战术组合,可以随时变换战术。16种游戏视角使你可以在各个角度玩游戏和观赏比赛。内附全部明星加入NBA以后的每年的详细的技术统计资料,有史以来最杰出的篮球游戏。

主题公园－－中文版

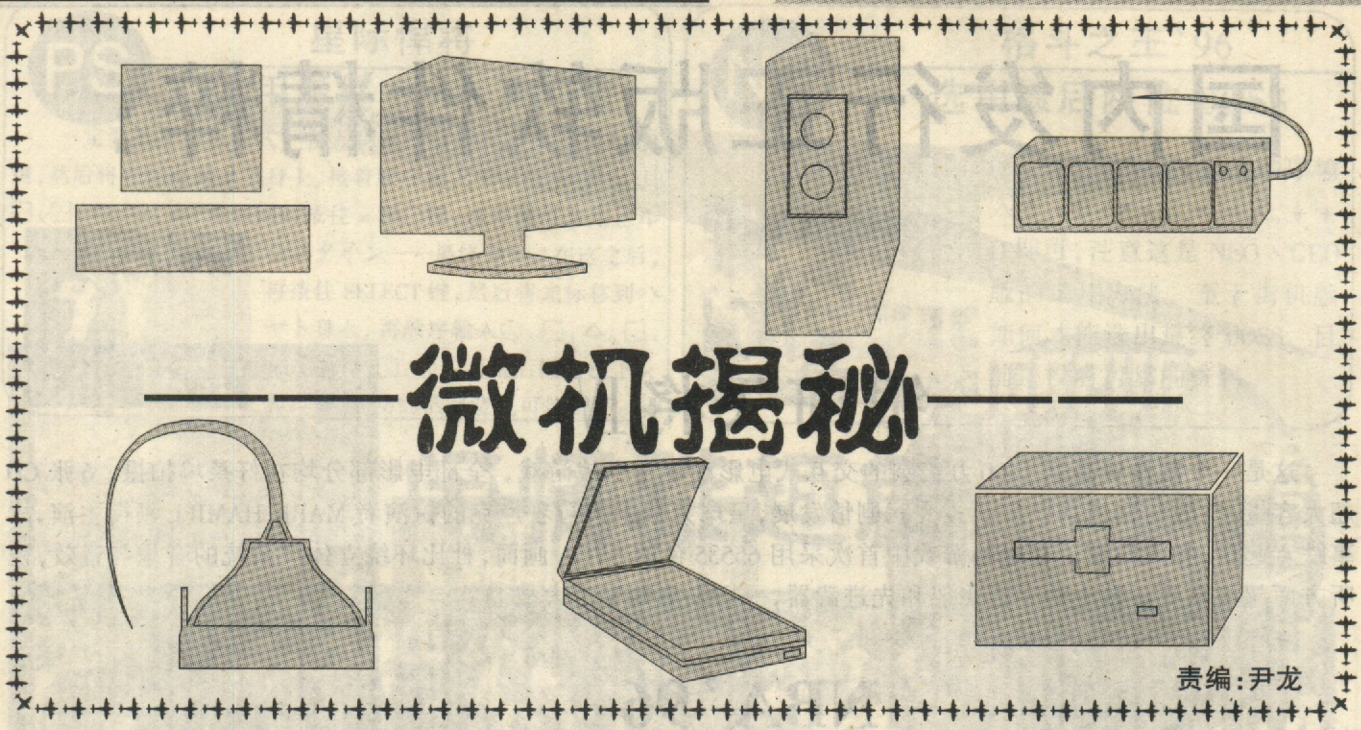
牛蛙公司制作的风靡世界的建设模拟类游戏,由于语言障碍国内玩家难以体验其中的乐趣,因此我们现在正在将其汉化。在主题公园中你需要利用有限的资金从无到有的建设起一座世界性的游乐园,你要规划公园内的建筑,雇佣工人招揽游客和维护公园内的设施,研制新的游乐设施,不过你可不要忘记给员工加薪水,不然他们会罢工的。最后你还要收购其它公司的游乐园的股票,到国外开设新的游乐园,把你的游乐园变成欢乐的海洋。

《AH－64D长弓武装直升飞机》

驾驶AH－64D最新型的武装直升飞机以200公里的时速飞越长空,地面上的树木岩石清晰可见,满载武器的你将和战友一同作战,完成一个个艰巨的任务。游戏中的地形由一个10,000平方米的数字标高地图产生,高山、丘陵、峡谷、平原等与现实中的地形毫无差别。整个游戏的战斗画面是电子艺界的三维制作技术与简氏信息集团的结晶,武器系统模拟极其精确。游戏任务包括沙漠风暴等12个历史性事件,超过100个任务。

《极品飞车特别版》

作为世界最畅销游戏软件之一的《极品飞车》确实令诸多玩家赏心悦目、大饱眼福。如今电子艺界趁热打铁,及时推出《极品飞车特别版》。这个增强版在原有的基础上作了很多的改进。它既支持DOS模式又支持Windows95,而且在Windows95下可以8人联网游戏。新增加的两条车道将令你有更多的机会来领略大自然的风采,山脊、秋天峡谷的高速公路、春天的荒漠、拉斯维加斯、山路、海滨、城市,景色各异,别有一番情趣。14首原声音轨音乐让你进入全新感性境界。而且操作和可玩性都有一定的改进,由大家自已体会吧!



——微机揭秘——

责编:尹龙

购置一台理想的PC机随着计算机的日益普及,购买计算机的人也日益增多,目前市场上名牌机虽然拥有足够强大的售后支持,但终因价格问题,使买者"三过家门而不入"。组装的兼容机因为搭配随意、升级方便、价格便宜而倍受个人或家庭等小型用户的喜爱,但如何才能够安装出一台低价格、高速度的理想的PC机,是每个短期内有意购置电脑的人所关心的。以下这篇文章将将会对计算机中所有对于速度、价格有影响的主要部件一一向您做比较详细的介绍(由于价格随时间变化较大,所以只做参考用途),希望它能帮助您购买到您理想中的PC机。

在我们开始以前,我有必要让您了解一下计算机的主要构成。目前我们所使用的PC机,影响速度和价格的最主要的有7个部件,他们分别是:CPU、硬盘、内存、主板、显示卡、显示器和CD-ROM。如果您能够在阅读完本文后再购置电脑,那么将会使您免去许多不必要的麻烦。让我们上路吧!CPU:CPU我们称为中央处理器,它是电脑的心脏,电脑中的所有计算,都是它一手完成的。CPU的好坏将直接影响到计算机处理各种事件的能力。一块性能良好的CPU可以大大增加计算机的运算速度,对于其他一些指标(例如图形处理能力)也会有一定的影响。CPU种类有很多;根据主运算器的名称来分,有386、486、5X86、PENTIUM、6X86、PENTIUM PRO等类型,在区分了类型的情况下,根据不同的运算速度,各厂家以其每秒中运行次数为单位,将CPU分为若干主频,如33Mz、40Mz、50Mz、66Mz……等。由于种类过多我们以486中的66Mz为最低标准,以PENTIUM的166Mz为最高限,根据速度,我们列以下表:

名称	类型486	主频	价格(元)
INTEL DX2	486	66	<300
CYRIX DX2	486	80	<300
AMD DX2	486	80	<300
INTEL DX4	486	100	<400
CYRIX 5X86	5X86	133	<400
AMD 133	486	133	<400
PENTIUM66	PENTIUM	66	<600
PENTIUM75	PENTIUM	75	<750
PENTIUM90	PENTIUM	90	<900
PENTIUM100	PENTIUM	100	<1050
AMD K5 100	K5	100	<950
PENTIUM 120	PENTIUM	120	<1100
CYRIX P150+	6X86	120	<1000
PENTIUM 133	PENTIUM	133	<1500
PENTIUM 150	PENTIUM	150	<2000
CYRIX P166+	6X86	133	<1250
PENTIUM 166	PENTIUM	166	<2500

在选择CPU中,INTEL的486和PENTIUM CPU价格上会贵一些,但在软件的兼容性、对于浮点的运算及CPU本身质量上,INTEL则占有较大的优势。CYRIX和AMD的CPU虽然在性能上可能会有一些瑕疵,但就速度/价格比上,他们还是比较占便宜的。如果您购买计算机的主要目的是进行打字及学习用途,建议您选择比较便宜的486 CPU;如果您需要经常编辑照片,或进行玩一些GAME,则需要购买一些较好的CPU,CYRIX和AMD的CPU在这两方面是您的最佳选择;如果您需要接触到3D做图的话,还是购买PENTIUM会好一些。硬盘:硬盘是PC机中最主要的储存介质,它将作为比较主要的存储信息、资料的部件,并且,在计算机运行

的过程中，绝大部分的数据也是从硬盘中获得的。硬盘的容量是以兆（MB）为基本单位做计算的，每兆中可以存放100万个字符（50万个中文字），每1000MB称为1GB。目前市场上比较常见的硬盘从120MB至2.5GB 都有。衡量一块硬盘的好坏是以两种指标来判定的：速度和容量，我们已420MB至1.7GB的硬盘为主要推荐对象，详细请见下表：

名称		容量(MB)	速度(毫秒)	价格（元）
昆腾硬盘		850	13	<1000
		1GB	12	<1200
		1.2GB	9	<1300
		1.7GB	8	<1750
SEAGATE	3660A	540	14	<750
	5660A	540	12	<1200
		850	12	<1050
		1GB	12	<1100
		1.2GB	10	<1250
		1.6GB	10	<1700
MAXTOR		850	16	<900
		1GB	14	<1050
		1.2GB	14	<1150
		1.6GB	12	<1500
CONNER		420	14	<600
		850	14	<750
		1GB	12	<1100
		1.2GB	11	<1200

硬盘在购买中要适当留一些余地，避免以后的使用中发生硬盘不够的情况。目前我们常用的软件容量大概是：工具软件一般在5~50兆左右，游戏软件在硬盘上安装一般在35兆以下。一般所购硬盘要大于目前需求容量的一倍左右才算正好。例如你想要安装300兆的工具和200兆的游戏软件，那么最好购买1GB的硬盘日后才会够用。内存：内存在计算机中所起的作用是为CPU提供足够的数据，举个例子说，我们把CPU比喻成工厂里加工用的机器，硬盘比喻成仓库，而内存就象是厂房，有了足够的仓库和优质的机器，如果没有足够的厂房，同样不会有非常高的效率。内存每条一般在1MB至32MB之间，根据传输插脚的不同分为30线、72线和128线三种，由于128线使用的范围还不广泛，所以我们已介绍30线和72线内存为主。内存线数的规定取决于主板上的内存插槽，一般486主板有30线和72线两种。在使用30线时，要同时插入4根内存才能够使用，而在使用72线内存时，只要插入1根就足够了。一般586主板（PENTIUM主板）需要同时插入两根72线的内存条，只有部分主板支持只插一根。内存根据速度快慢分为-7(70钠秒)、-6(60钠秒)、和EDO内存，详细请看下表：

线脚数量(线)	容量(MB)	速度种类	价格(元)
30	1	-7、-6	<65
30	4	-7、-6	<220
30	16	-7、-6	<800
72	4	-7、-6EDO	<210
72	8	-7、-6	<400
72	16	-7、-6EDO	<750
72	32	-7、-6EDO	<1450

如果您购买的是486计算机，建议内存配置在4~16兆之间，如果您想要购置586或更高的计算机，建议最好将内存配在16兆以上，这样才能发挥出CPU高速的优势来。主板：计算机的主板就象是土地一样，所有的配件都必须直接或间接的连接在主板上，一块主板的优劣，对于计算机整体水平的影响是比较大的，而且，兼容性也是在买主板时需要考虑的。主板上一般都有高速缓存，用来提高计算机的速度，而缓存的大小和速度也是在挑选主板时应该注意的。根据结构的不同，主板可以分为ISA总线、VESA总线和PCI总线三种，由于ISA总线速度较慢，所以在购买新机器的时候最好不考虑。VESA总线也正在趋于淘汰的边缘，所以，如果有条件，应当购买PCI总线。由于主板的种类繁多，这里就不一一介绍了，不过，可以提供几个比较不错的品牌的主板供您选择。——华硕的主板被称为世界第一主板，他们的PCI速度快，性能高，兼容性强，是购买机器的首选。——大众的主板虽然速度较华硕慢些，但在兼容性上也算不错，而且他们价格比较便宜。——海洋的主板是速度最快的主板，他们的主板在各项测试中均有出色的表现，但是他们的兼容性似乎有一定问题，如果您要经常使用边缘软件的话，最好别买它。——INTEL的CPU是非常好的，但主板就没准了，它属于一般产品，价格比较便宜。显示卡：计算机所得出的大部分结果，都必须依靠输出设备来完成。显示卡作为最基本的输出设备，它的好坏将最终决定于计算机在视觉效果上的表现。如果您打算用计算机处理图形或者准备用计算机进行多媒体娱乐，那么最好您将显示卡配的比较好一些，但如果您只用计算机进行文字等非图象处理时，您可以基本忽略显示卡的挑选。目前的显示卡大部分是基于以下几种显示芯片的，根据显示内存的多少速度还会有一些改变。在表中我们还列出了所选显示卡的总线类型，和是否支持直接播放VCD影碟的选项，以方便您的条选，请看下表：

显示芯片	内存	总线类型	显示速度	能否放影碟	价格
T-8900	1MB	ISA	慢	否	<200
T-9000	1MB	ISA	慢	否	<200
C-9440	2MB	VESA	一般	能	<400
ET-4000	1MB	ISA、VESA	一般	否	<350
S3-868	1MB	PCI	较快	能	<450
S3-T-64+	1MB	PCI	较快	能	<550
9680	1MB	PCI	一般	能	<400
6410	1MB	PCI	慢	否	<350
S3-968	2MB-4MB	PCI	快	能	<1300

购买显示卡要根据主机情况，如果CPU较快，内存较大，显示卡的快速就将体现的明显一些，反之，如果机器本身速度较慢，显示卡再快也不顶用处。显示器：显示器是最基本的配置，无论是高档的计算机还是比较低档的微机都需要显示器，不同档次的显示器在价格上会有很大的差异。购买了计算机后，还可以随着不同的需要进行升级，但一般显示器的更新几乎是不可能的。因为您用过的CPU有可能还能有人收购，但一般没有人愿意去收买一台旧的显示器，所以，显示器的购买必需要格外慎重。它将会是您长期的朋友。一台好的显示器要有清晰的图象，很高的刷新率，最好还要符合能源之星节电标准。根据显象管的聚焦程度，可以将显示器分为.25、.28、.31、.39等几种，根据刷新形式又可分为逐行扫描和隔行扫描两种。目前市场上主要的显示器有：

名称	聚焦程度	扫描形式	屏幕尺寸	价格
SONY	25	逐行	14	<3000
SONY	25	逐行	15	<5000
SONY	28	逐行	17	<8500
菲力浦	28	逐行/隔行	14	<2200/2000
菲力浦	25	逐行	15	<3500
菲力浦	28	逐行	17	<7500
三星	28	逐行/隔行	14	<2200
三星	25	逐行/隔行	15	<3700
三星	28	逐行	17	<7500
普通14寸	28	逐行	14	<1900
普通14寸	28	隔行	14	<1800
普通14寸	31	隔行	14	<1500
普通15寸	28	逐行	15	<2700
普通15寸	28	隔行	15	<2500

上表中的普通显示器是指目前市场上许多非名牌的显示器的平均价格，合理利用资金，购买一台称心如意的显示器会使你在工作和休息时获得最佳的效果。CD-ROM：光盘因为具有容量大，读取容易，所以一问世就受到了广大电脑用户的注意。而CD光盘的载体CD-ROM的发展非常迅速，在读取的性能上大规模的提升。在速度上，单速CD-ROM可以达到150KB字节/秒的传输速度，而目前市场上早已有超过八倍的快速光驱，传输速度几乎可以和早期的中小型硬盘媲美。但衡量光驱速度的另一项指标是光驱的寻道速度，这项指标同样比较关键，但却经常被购买者所忽略。在光驱传输少数量、大容量的文件时影响速度的主要因素是CD-ROM的传输速度，但在读取少容量的多个文件时，寻道速度就比较关键了。目前市场上性能价格比最适中的是四至八倍速光驱，主要产品如下：

名称	传输速度	寻道时间(毫秒)	价格(元)
SONY	4*150KB	<220	<520
SONY	6*150KB	<200	<700
SONY	8*150KB	<190	<850
宏基	6*150KB	<220	<600
宏基	8*150KB	<200	<800
泰克	6*150KB	<220	<600
泰克	8*150KB	<220	<750

在购买光驱时还应该注意，有一项性能不能够用数值直接表示，这就是光驱的认盘、纠错能力。拥有较好的容错能力的光驱可以应付各种质量的光盘，这为我们的日常工作、娱乐提供了比较大的方便。说了这么多，想必您对计算机的主要部件已经有了一定的了解，最后，祝您能够组装出您心目中理想的电脑。注：以上文中测试均为友情帮助，只做参考用途，不可挪为他用。

圣战录

文/岸柳

Only the way you can go Vice or justice What you can see ahead is battle or blessing

我的名字叫作赛门。

(什么，设定了必须是赛门吗?不能自己输入姓名吗? 那样怎么能有代入感呢?装个字库并不难嘛，日文假名和英文就更容易了……)

冒险者?也许是吧。我并不知道自己从何而来，也不知道要往何处去。我，只是漫无目的地流浪。

(没有背景? 不是大怪侠的子孙? 没有神或魔的血统? 一个普通人?很无聊嘛。)

某一天，我来到了这个小镇。一个奇怪的算命人凑了上来，我没有理会他……

(就是嘛，楞告诉我如果使用键盘，最好用 Enter 别用 Space，结果我从差别到尾狂按 Space，什么毛病也没发生。蒙人嘛，早知道我也不理他。)

天逐渐暗了下来，必须找个歇脚的地方了。附近有两家酒吧，一边是热闹的小憩亭，一边是阴森的赤龙亭。

我迈步走进赤龙亭——

(别后悔!)

酒汉里静寂无声，我环顾四周，看见一个光头大汉正在玩纸牌。他也看见了我，于是邀请我小赌一局。

发牌了，我手里有一对，可换几张牌呢?

(随便你，反正是输定了，对方会出千呀!)

果然，他出千，我输得凄凄惨惨。才刚要点明他的骗术，想不到那家伙竟然拔出剑来!

我也拔剑还击，但是晚了一步……



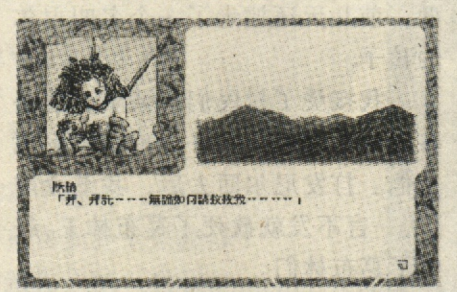
(天哪，Game Over! 连个流氓都打不过，这种鸟蛋主角真叫人气不打一处来!)

不不，为什么要动武呢?应该和平解决一切问题。我试着向大汉求饶，在店主的帮助下，终于大事化小，小事化了。

店主看上了我，问我愿不愿意帮他去山上采一种草药，报酬例似乎不低……

(不但没用，而且贪财，这种主人公!)

第二天早晨，我杖剑出发了。才进入山区，就发现一个妖精被御在蜘蛛网上。救下妖精，她感激地指我穿过森林的方法。



小心翼翼地穿过森林，前面模着一条深渊。过桥的时候，年久失修的桥板突然断裂开来，我附入深渊……

(又 Over 了吧……咦，好象还有一线生机?)

我拉紧桥索，终于保住性命，但同时又不幸附入了葛布的洞穴。在这里，我救了一个被囚禁的葛布林。

(与狼共舞。)

凭着葛布林对山区的熟悉，我终于找到了那种草药。然而，却有一位年轻的剑士挡住了去路。

“人叫吉斯，”他说：“这种草可以提练魔药，魔药能控制人类的精神。我妹妹已经被这种药弄得人不象人，鬼不象鬼啦。”

我接受了吉斯的邀请，帮助他直捣魔药工厂。回到芝龙亭;杀死了店主及其同伙，打听到了这班败类的巢穴所在。

战斗是激烈和残酷的，吉斯为了掩护我，不幸倒下了。他临死前恳求我照顾他妹妹。

(好差事。)

终于，击败了敌头目，烧掉了满满一屋子魔药，我回到吉斯家中。他那因魔药的侵蚀已经疯狂了的妹妹，正在等着哥哥归来。

许多年过去，那个可怜的女孩终于恢复了正常。就在她婚礼那一天，她终于那样称呼我:“哥哥—”

(开玩笑吧，辛辛苦苦照顾她好几年，闹了归齐只得到一声“哥哥”!不，这种蚀本生意打死我也不干!)

是啊，当初为什么要烧掉那些魔药呢? 我可以利用它来征服和统治世界。

(Yes，Yes。这是最棒的结局。不过等等，还有什么花样呢?)

或许，在这之前，很久之前我就错了。为什么要走进赤龙亭呢?为什么我不走向热闹的小憩亭呢?

我迈步走进小憩亭——

在这里，我认识了雷司和丘丘，他们好象两个闯江湖的艺人，却对我说发现了一个巨大的宝藏，希望我帮助他们去获取。

宝藏？世间哪有不劳而获的东西？

（Game 里尤其没有凭空飞来，不联系可怕情节的宝藏。）

我没有理他们，反倒对帮店主的忙产生了兴趣。“留下来吧”店主说，”你似乎有干这行的天份。”

也好吧，反正我也没有前进的目标。

（而且据说在店里打工的女孩艾尔长得很不错……）

艾尔是对我很好。尤其有一天，店主竟说他打算退休了，要把店传给我，这才真是飞来的横财呢。



谁料想，第二天债主就找上门来。原来老店主欠了一大笔款子，现在则必须由我来偿还了。

艾尔和店主一块儿逃走了——好一个金蝉脱壳！

（笨蛋，太笨了，要是我宁愿选择宝藏！）

好吧，那就和雷司他们一起去废墟寻宝吧。在一个三岔路口，雷司和丘丘发生了争执，是走左边还是走右边呢？

但是我决定走中间那条路。事实证明我是对的，走着走着，我们发现了一支银笛、一个水晶球和一把锈剑。



鬼使神差，我挑选了锈剑。再往前走，终于找到了宝藏，但也找到了宝藏守护者——巨大的白龙。



（A oh，我早知道没有好下场。）

我拔出锈剑，白龙却大惊失色：“屠龙剑！是谁解开了封印?!”我挥剑上前，要杀死白龙吗？

（杀死它！）

白龙愤怒了，他宁可与我同归于尽——于是，当然，同归于尽了……

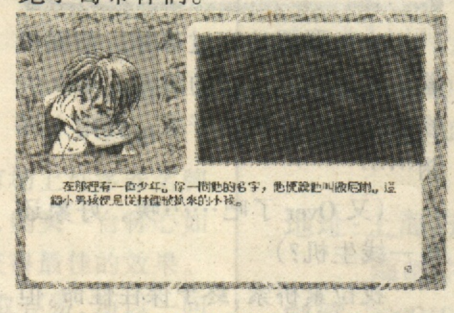
（什么呀，什么呀，要人玩呢嘛！）

事实上，我还有两条路可走，一是使白龙屈服，从此成为白龙骑士，一是趁机逃走。



逃去不完，遇见一个村人挡路。他说葛布林们经常来村里抢东西，前几天还掳走了一个名叫尼尔的孩子。

我接受了村民们的请求，前去接救尼尔。终于，在一个地洞里发现了他。打发尼尔回去后，我继续前行，一言不发就砍死了葛布林王，赶跑了葛布林们。



（怪了，这回怎么这么勇啊？）

回到村里，奇怪的是尼尔竟然还没回来。村长设宴相庆，几杯酒下肚，突然感到天旋地转，啊呀，不好……

（又 Over 了，怎么回事”快，找找前面还有存档吗？）

也许，当初就该好好问问尼尔，究竟村人和葛布林的恩怨是怎么回事。带着尼尔去找葛布林王，尼尔终于说了实话。

原来，这一切都是村长为了不愿按惯例给葛布林送贡品，而想出的嫁祸几东之计。我和葛布林王一齐回到村里，村长灰溜溜地逃走了。

村民们一致拥戴我做新的村长，想不到葛布林王也要我继承他的王位，成为第一位人类葛布林王。接受哪方的要求才好呢？



（都够恶心的。算了，干脆当初不接受这项任务有多好。）[ADE12]

不按受寻找尼尔的任务，我又回到了大街上。天爱渐黑了下来，我在大街上游逛，突然听见一声惨叫。

跑过去看，发现一具女人的尸体，倒霉的是，正在此时，士兵出现了。

百口莫辩，我只有逃跑。跑了一程，一个阴森鬼拦住去路。他希望我能答下契约，成为佣兵，那么他会改变我被追捕的命运。



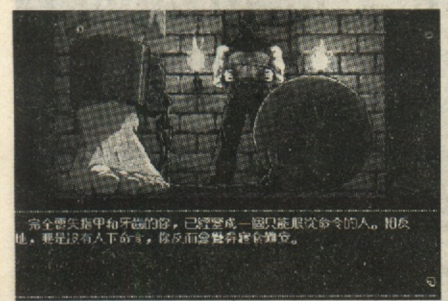
(与魔鬼答约？我又不是浮士德。)

我没有答应，逃啊逃啊逃啊，似乎会就此终了一生吧。

(取进度，干脆束手就缚如何?)

束手就缚……于是我成为乌齐木希的囚犯，干苦力的奴隶。

一天又一天，生活，不，这根本不叫生活，这是痛苦的折磨，痛苦到麻木的感觉。



(反招呢？应该有反抗的机会吧。)

终于，等到了反抗的机会。但是众寡不敌，我还是被擒住了。我被带到牢头?勒德面前，他问我，愿不愿意成为哥洛西安的角斗士?

似乎，我也没有别的路可走了。



一场又一场的战斗磨砺着我，我得到了向四天王挑战的资格，只要打赢一场，就能恢复自由之身。

对手，是残忍的女战士莎拉。我选择了魔法战斧为武器，砍破她咒术的铠甲，终于将之击败。要不要就此结果她的性命呢?



我的心底，还有一点人心未眠。我转过身去，背后却挨了莎拉重重的一剑……—(活该！谁叫你听了King的话，不灭了这个女人呢。)

即使人心尚存，看来对这种女人也不能手软。我砍死了莎拉，从此成为自由的四天王之一。

接着，我又杀死了?勒德。

(虽然不影响进程，但实在忍不住心头的恶气。)

多少年以后，连最高的杀戮王也被我击败了。从那天起，我才是角斗场上顶天产地的英雄，我才是杀戮王!



(啊?"什么破杀戮王，这种结局真没劲，还不如当初去当佣兵呢。)

当佣兵有两条道路可走，一是加入强大的巴鲁丁王国，一是参加正处于守势的卡古斯王国。

我成为一员巴鲁丁士兵，陷身人残酷的战争中去。理所当然的，强大的王国迎来了胜利的黎明。

然而黎明前总有黑暗，我方的两在军团被敌人分割包围了。国王派我率领后续部队前去增援，但——我只能救出其中之一。

(无聊的选择。)

我前往救援白骑士蓝司朗，并且其后也便在他的麾下战斗。在他身上，我懂得了战斗不是目的，只是手段，战士永远要保持纯洁的内心……



(老调重弹，毫无新意，换我才不去救这假道学呢。)

……那么去救红骑士卡迪尔吧。卡迪尔教导我，战争本身就是邪恶的，战斗中，一切美德都是魔障，你不杀人，必为他人所杀……



(啊?啊?这也算一种结局?和救白骑士没太大区别嘛。取进度，取进充，干脆去帮弱国卡古斯，说不定有些新花样。)

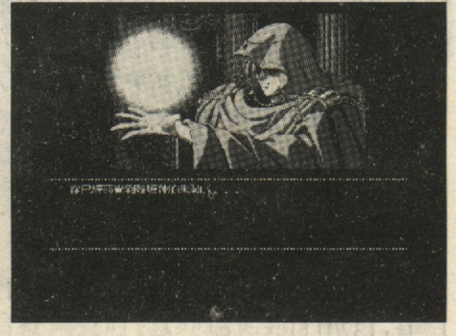
卡古斯不堪一击，很快就被敌军兵临城下。这天，大魔法师把我叫到他的面前："赛门，现在只有一个方法可以拯救卡古斯了……"

这个方法，就是召唤已被封印多年的大魔王，虽然后果谁也无法预料，但也只好赌一赌国家的命运了。

在大魔术师的教导下，我很快掌握了召唤魔王的方法……

(他自己干嘛不干?分明找替罪羊呢嘛。)

这一天终于到来了，我一个人，关在严密的地下宫殿中，进行邪恶的仪式。大地已经开始震动……



(完、完了！这也算结局之一?天哪，真是有够含蓄哩。)

——"不，我不赞成召唤魔王。"

拒绝了魔法师以后，很快就是卡古斯的死亡。我率领残兵从都城逃了出来，并且，听到了国王的死讯。

数年以后，奇迹产生了。新的卡古斯王国终于击败宿敌巴鲁丁，而国王，正是我——赛门·卡古斯七州。

（OK，这还象点话，总算有个似模似样的结局了，虽然这种奇迹实在有点情理之外——等等，一共22种结局，真够惊人的，怎么还有几多种没见到？快翻回去找找，还有什么分支？）

对了，在赤龙亭中，我曾经见过一位紧盯着钢琴看的老人。我上去搭讪，老人却始终不言不语。

顺着他的目光看去，钢琴上竟然有个模模糊糊的影子……

走出赤龙亭，这回不再遇上莫明其妙死去的女人了，而是有一个名叫巴比的孩子来问我，是不是一个冒险者。

（No，No，是个Game发烧友。）

巴比有一台心爱的钢琴，被卖到郊外一栋别墅中去，他要我帮他去找回来。

（开玩笑，又不是玩过家家。）

走到郊外，天已经黑下来了，狼群在原野上出现。我毫不畏惧地拔剑冲向狼群，于是当然死无全尸……



（你当自己是谁啊，阿诺还是凯文·科斯特纳？）

为了活命，还是别和狼硬拼为好。我躲进了那栋别墅，别墅的主人，是年轻英俊的布伦海尔伯爵……

（我闻到了一股吸血鬼德拉柯拉的味道。看来赛门朋友你死定啦，不是死无全尸，但要变成僵尸、干尸……）

闭嘴！我受够啦！

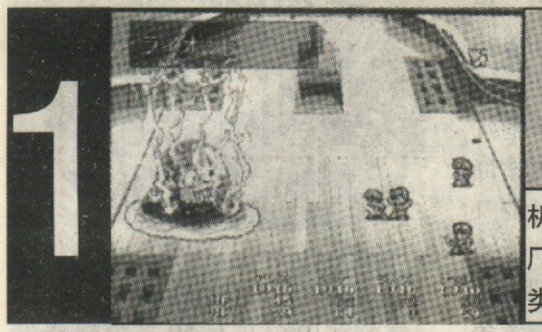
（你干……什……啊——）

作者发生意外，文章未能收尾，各位玩家海涵。自己去摸索那剩余向个结局吧（前提是台湾省装一份《圣战录》）。

排行榜 TOP TEN

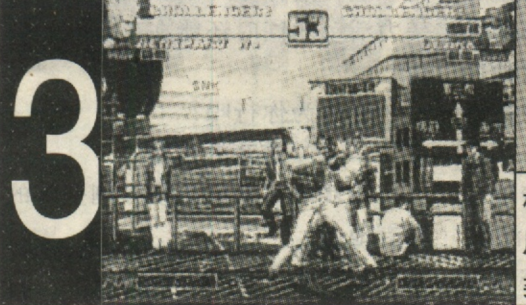
日本GAME热作排行榜

11月22日发布

1

LUNA 银河之星
机种:SS
厂商:角川书店
类型:RPG

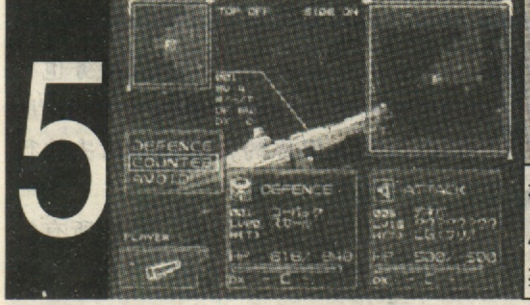
2

万达尔之心——失落的古文明
机种:PS
厂商:KONAMI
类型:S·RPG

3

格斗之王'96
机种:NGO
厂商:SNK
类型:ACT

4

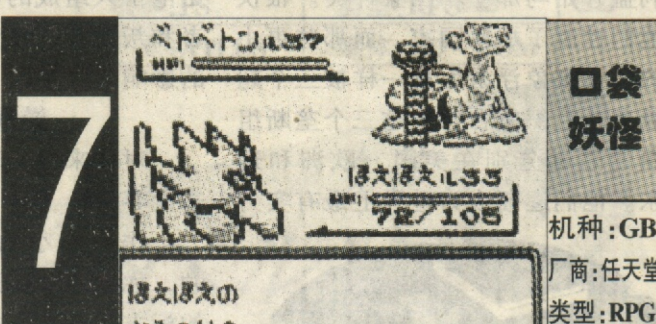
星际悍将
机种:PS
厂商:CAPCOM
类型:ACT

5


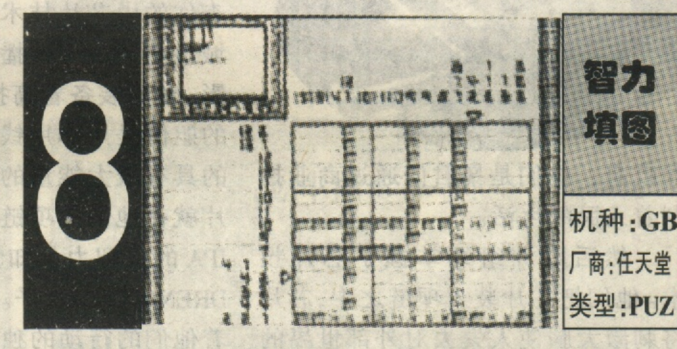
王鸟星战
机种:PS
厂商:BANDAI
类型:SLG

6

梦幻模拟战Ⅲ
机种:SS
厂商:NCS
类型:SLG

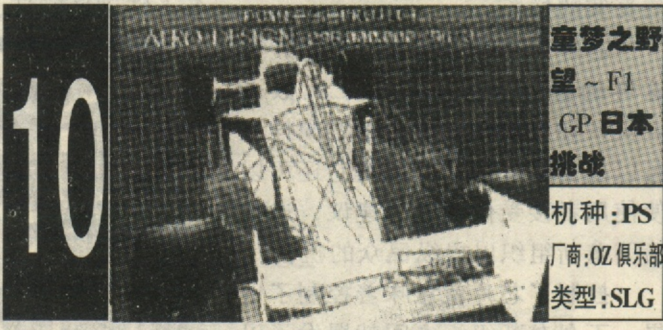
7


口袋妖怪
机种:GB
厂商:任天堂
类型:RPG

8

智力填图
机种:GB
厂商:任天堂
类型:PUZ

9

怪兽之王
机种:SS
厂商:东芝EMI
类型:SLG

10

童梦之野望～F1 GP日本挑战
机种:PS
厂商:OZ俱乐部
类型:SLG

△各大厂家的新作竞相出台，一时令排行榜更加生气勃勃，未来是属于谁的呢

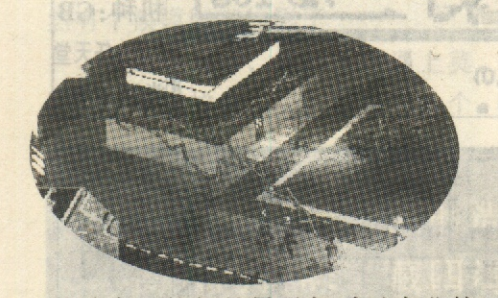
责编:MOMO

《极道枭雄》(暴力辛迪加)

《极道枭雄》是第一个实时的策略游戏，在游戏中你控制一个由四名特种兵组成的小组，研制新的装备，完成营救、暗杀、窃取技术等一系列特殊任务，以此来达到控制世界的目的。

游戏背景介绍

随着跨国公司的成长，他们的利益开始与那些小国家冲突。很快他们控制了那些国家。而那些更小的公司则象浮游生物一样被三个超级垄断组织所吞并。这三个垄断组织的总部分别在美国、欧洲和远东。他们逐渐成为世界上最有实力



的政府，他们是暴君但通过商业控制着人民的生活。

然后欧洲组织掌握了芯片技术。他们把芯片装入项链之中，芯片将刺激大脑使人失去对外部世界的感知力。芯片可以通过麻痹人的知觉给予那些处在痛苦中的人们希望，这是任何药物都无法实现的。芯片可以使人产生幻觉，甚至当你在酸雨中行走时你都会觉得你处在阳光明媚、百鸟争鸣的春天。在镜子中你也将看见一个不同的更加英俊迷人的面孔，虽然这个世界都知道你的真实的样子。

芯片带来了一场技术革命，在这样的宣传口号下卖出了无数个——“你可以改变你的思维同样也可以改变整个世界”。同时它还可以使使用者接受任何它的建议，这就给了垄断组织以操纵民众的机会。

控制了芯片就意味着控制了世界，不久垄断组织之间就爆发了以垄断芯片的生产为目的的战争。但这也为其它的竞争者留下了机会。

辛迪加组织通过盗用芯片技术获取了大量的金钱，罪恶的辛迪加通过贿赂和暗杀获取了他们与垄断组织竞争的一席之地。他们已经开始把手伸向了世界上所有的商业交易、犯罪活动的领域。然后他们就用由电子人组成的行动小组猎杀竞争者和叛变者，在世界范围传播他们的影响。

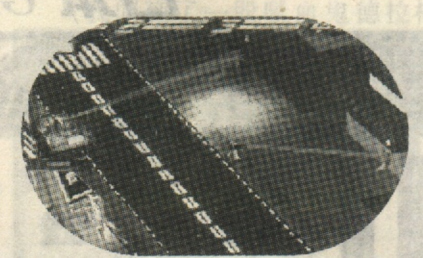
游戏概述

对你来说，现在已经进入了未来世界。

作为弱小的欧洲辛迪加的首领，你期望着在这个世界上留下你的标志。你从飞机上的控制台上观查你的由芯片技术控制行动小组在城市的街道上传播着你的恐怖的阴影。他们装备着高技术的武器，他们的躯体是用你用钱所能买到的最好的具有极大能量的元件所装备。芯片就在他们的项链中，控制着他们IPA的(智力、知觉和激素分泌A-DRENALINE)水平。在战斗中你控制着他们的行动的独立性。

所有的任务都发生在我们的未来的城市中的大理石和钢铁的峡谷之中、街道和排水渠的迷宫中。城市的居民们正在从事着他们各自的工作，但他们并没有意识到爆炸就要发生在他们的身边。居民中发生的以外事件立即引起了有关当局的注意。所以你要为你的电子特种兵配备上特别通行证，这样警察就会认





为他们是在为政府工作。于是他们可以自由的进行公开的屠杀。

游戏中一共有50多个任务可供选择，但在你选择之前你必须有一套完整的全球战略。正确的策略是非常重要的。

辛迪加的首领必须是一个企划大师，他要评定任务的环境和指挥突击队员的行动。同时首领也必须具有长期服用类固醇激素的短跑运动员的反射神经和无悔的追求权利的欲望，这样才可以在进行残忍的暴力活动的同时还能在夜晚安然入睡。

你认为你行吗?

游戏的目标

游戏的目的就是使控制全球的所有地区。

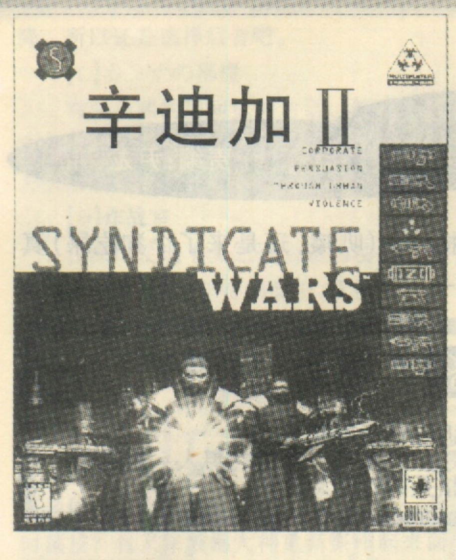
世界地图被分为许多的区域，你将以欧洲的基地为基础，逐渐的征服邻近的区域，用暴力的手段赶走竞争者，使他们置于你的控制之下。然后提高那个地区的税率来增加你的收入和作为对他们曾臣服于你的竞争对手的惩罚。

但提高税率会使你十分不得人心，于是愤怒得人们会起来造反，随时注意他们的行动，然后用你的特别行动组干掉煽动造反的头目。

在你忙于扩展你的辛迪加帝国的同时，你的竞争对手的特务也在你的后院进行破坏和收买活动，所以你要确保你的行动组随时去执行干掉叛徒的任务。

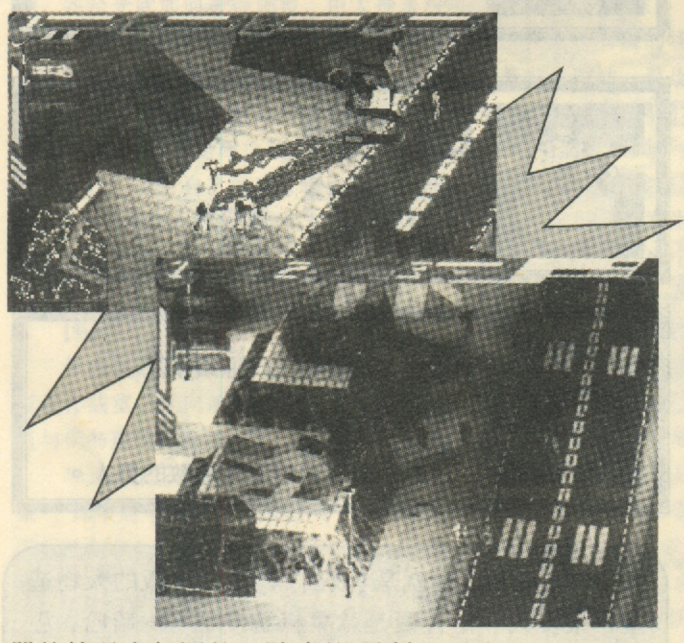
面对所有的挑战，破坏所有的目标，控制所有的区域，于是你就成功了。

责编:尹龙



《暴力辛迪加》是款鼠标操作的策略游戏，类型同即时战斗游戏有几分相近，整个游戏紧张、刺激，玩家必需通过完成某些特定任务来获得金钱，并用这些金钱来研制新型的装备和武器。玩家在游戏中必需同时操纵四个勇士，使其相互合作，才能很顺利得完成任务。游戏中精彩的过关动画、复杂的地形、惊险的任务、火爆的武器都使人难以忘怀。

玩过它的玩家一定在期待着《辛迪加 II》的问世，并希望二代中 BULLFROG 能有更加出色的表现。现在，SYNDICATE WARS 终于面市了。这款游戏继承并发扬了一代的优点，游戏中的所有场景都是用 3D 搭成的，包括车辆、建筑，但美中不足的是，游戏中的任务依然是用手工绘制的，所以在游戏中略显粗 糙。《辛迪加 II》提供 VGA 和 SVGA 两种分辨率，玩家可根据自己机



器的情况自行调整。游戏的 最低配置为 486/ 66、8MB 内存，还算比较宽厚，但如果您要追求最好的效果则必需要 PENTIUM 、16MB 才能实现了。在 SVGA 的分辨率下，画面非常的精致，一个繁华的街道 将展现在您的面前，您甚至可以看清霓虹灯上的广告和电视墙上的演出，如果您因为机器的原 因而错过的话，那将是十分遗憾的。

这款游戏的依然保持一代的风格，包括在每次任务前武器的选购、内容的介绍、装甲的装 备等都没有作太大的变动，只不过更加精美了。在操控上，二代有了一些调整，例如游戏中，玩家可以通过数字键切换所控制的战士，这为酣战中的玩家提供了很大的方便。在一代的基础 上这次又新增加了变换视角的功能，玩家可以随时将屏幕更换到利于作战的视角去，如果您足 够谨慎，就基本不会再发生一代中因为障碍物的遮盖而被敌人偷袭的情况了。《辛迪加 II》比 一代在战争中更加猛烈，而且更需要玩家胆大心细。游戏中又新增加了部分武器，并且街道 的地形更加复杂，在幢幢摩天大楼中，快速的行驶着各种车辆，如果您胆敢随便的横穿马路，那么被生生碾过的滋味可不太好受。

游戏的音乐和音效是比较成功的，经过专人设计的音乐、音效能够比较好的烘托出游戏的气氛，也能让玩家隐约体会到编者的一些用心。《辛迪加 II》还有一些其他的新的突破，例如在联机对战方面、剧情安排等方面，我们在以后的全功略中再为大家详细介绍。



责编：尹龙

战国

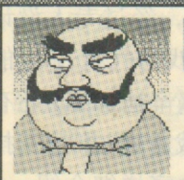
责编:尹龙

——续《战国武将列传》……喂喂，不要扔香蕉皮，这些话不是我说的啦……（叭嚓，还是来了个狗吃屎）真的，真的，这是小日本一款游戏的序幕，这款游戏叫做，叫做……是啦，叫做——



大將軍　上杉謙信

越後的大將軍。
是個越後的好戰份子。是個喜歡戰爭不喜歡女人的變態。



大將軍　武田信玄

甲斐的大將軍。
又叫甲斐同性戀之虎。並且是個統領一支百戰百勝的騎兵軍團的主將。



大將軍　北條氏政

相模的大將軍。
是相模的野蠻人。
是個沒有水準而且粗枝大葉的人。



大將軍　德川家康

三河的大將軍。
是個和信長處得不錯的謹慎者。
但平常、卻是什麼事也不思考的人。



將軍　足利義昭

山城的大將軍。
足利第十五代大將軍，是個狡猾、善於處世，而且滿嘴黑牙的老人。



大將軍　松永久秀

大和的大將軍。
是一位最喜歡謀反的男人。如、殺將軍和放火燒佛像等等。



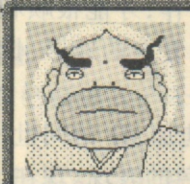
大將軍　朝倉義景

越前的大將軍。
是位有水準但不負責任的男人。
是個喜歡遊玩、不喜歡戰爭的人。



大將軍　淺井長政

近江的大將軍。
是位大臉孔、老實的男人。並且娶信長的妹妹為妻。



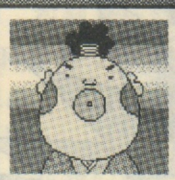
大將軍　本願寺顯如

攝津的大將軍。
大坂石山本願寺的偽善者。
是教派「一向宗」的總教主。



大將軍　長宗我部元親

土佐的大將軍。
是位優柔寡斷、不太可靠的一個人。



大將軍　毛利輝元

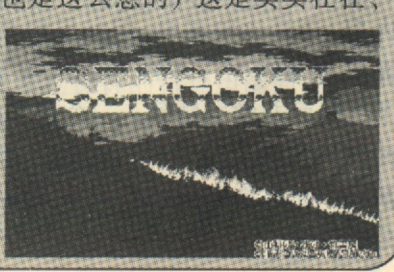
安芸的大將軍。
心智和小孩子一樣的男人。
是個無法獨立自主的人。



大將軍　織田信長

尾張的大將軍。
尾張的大變態。
只要一擁有鎗炮便殺無赦的男人。

せし二人，也就是《战国》。看了Q版的人物造型，很多人一定怀疑是款桌棋游戏吧——哈哈，愚蠢！（其实我刚上手也是这么想的）这是实实在在、童叟无欺的战略模拟。虽然只有一个时期，却可选择五位君主，最多四人同时游戏。



内政、外交、军事、凡是战略模拟该有的都有啦(虽然有点变味，权当酸奶喝吧)。每员将领都有战斗、政治两项参数,怎么样,简单明了吧。

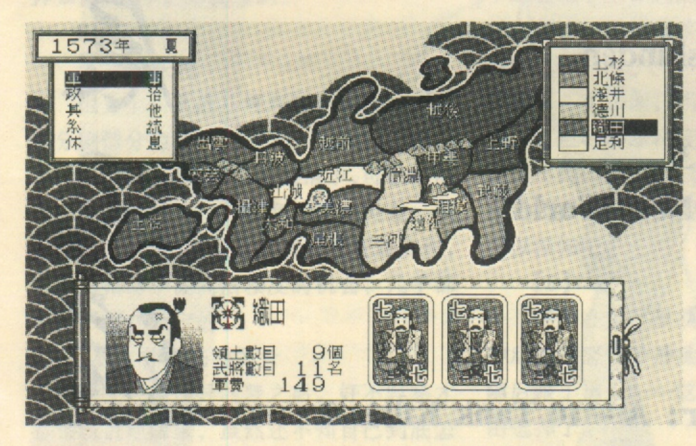


每员将领可带三支部队，换句话说，每个变态可出三张牌——最小为1,最大为7。

内政主要包括开发和治水，当选定将领去工作时，会询问你要不要使用卡片(出牌),如使用,则选取将领三支部队中的一支(三张牌中的一张……太累了,不再解释了);如选数目为1的部队,则等于不使用,如使用数目较多的部队,则会降低部队人数——当然,损兵折将会换来工程结果的提升。

一般来说，内政力7以上的家伙，给他10块钱就差不多了，如果使用2以上的部队，也可以多给几块钱。

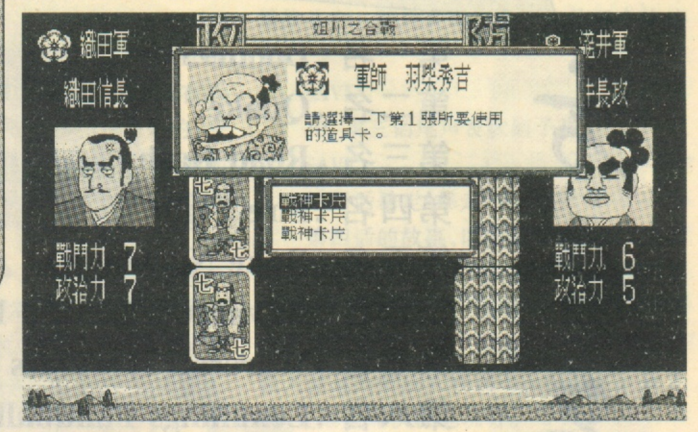
攒够了满额三支各7的部队,就可以出征了。战斗好比是比大小，三局两胜——当然将领的战斗值也起很大作用。



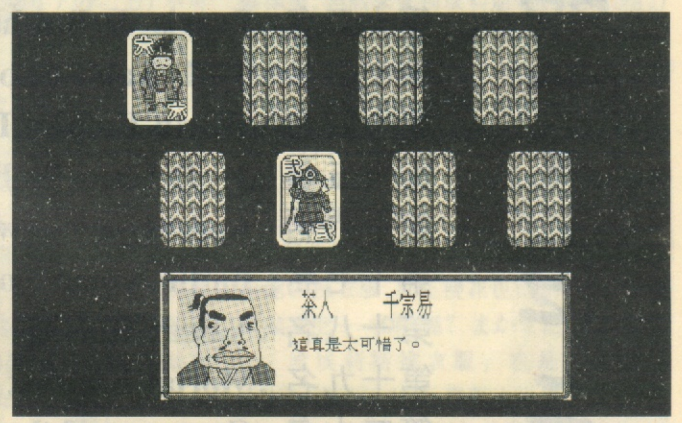
每轮都可以使用一次法宝，法宝在战斗中所起的作用是很惊人的。如“战神”,可以提升一点已方将领的战斗值;如“计略”,可以降低所有敌牌的点数……

每两轮之间,还可以进行停战外交,不过一般不支付大量金钱,敌人是不会退兵的——也有邪的,如果你有美女宝的话，就能自动帮之兵（敌人如掘有美少年牌,还能把你的美女拐走)。织田信长上来就手握一张美女牌——妹妹浓姬，不过画的这个浓啊，美女吗?……你试着扮信长就明白了。

因此战胜的关键就在于法宝。法宝除了隔几轮会随机出现外,也可以通过“其它”持令中的“试试手气”来取得。试手气可以和今井宗久玩“影像大猜谜”,赢了可得枪炮,从而编组军队;也可以和福洛伊士押军队格斗,赢钱;当然最有用的是找知宗易玩“对对碰”最多一次可赢四枚法宝。

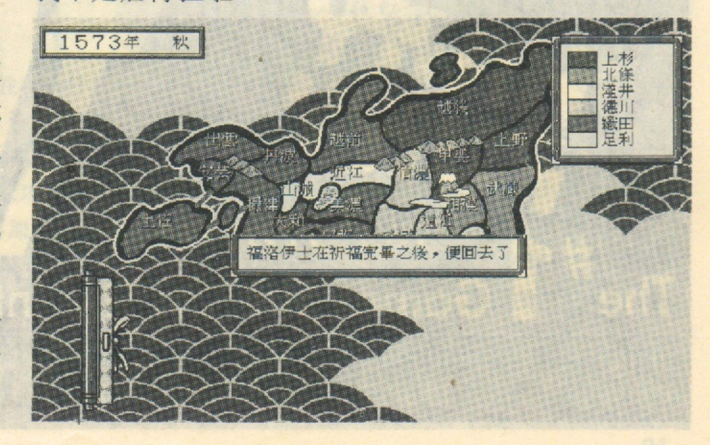


民政时期,也有很多邪性事儿。譬如千宗易来泡茶(几乎一次也没成功过)，妖人果心居士或剑客上泉信纲四处砍君主玩（也有失手和玩腻的时候)，福洛伊士来为你祈福(有时还一个枪炮,真正洋货?),等等……



游戏目的共有三种,最普通的当然是“统一全国”,除此之外，还有“占领京都;(占领包括山城在内的六国)和“控制中央”(占领包括山城在内的七国)。然而,征服的路上艰难险阻重重,譬如会发生本能寺之变,还会碰上超级要塞小田原城……

游戏很简单,但真的很有趣,大有把历史人物玩弄于股掌之上的那种……那种充实感。喂喂,不要误会,我不是虐待狂啦……

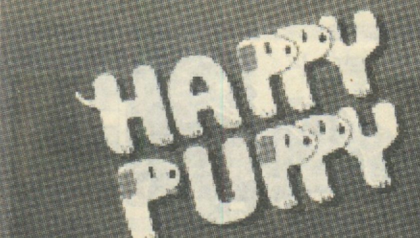


龙虎榜

方今名品尽在手此

当世精华各展风流

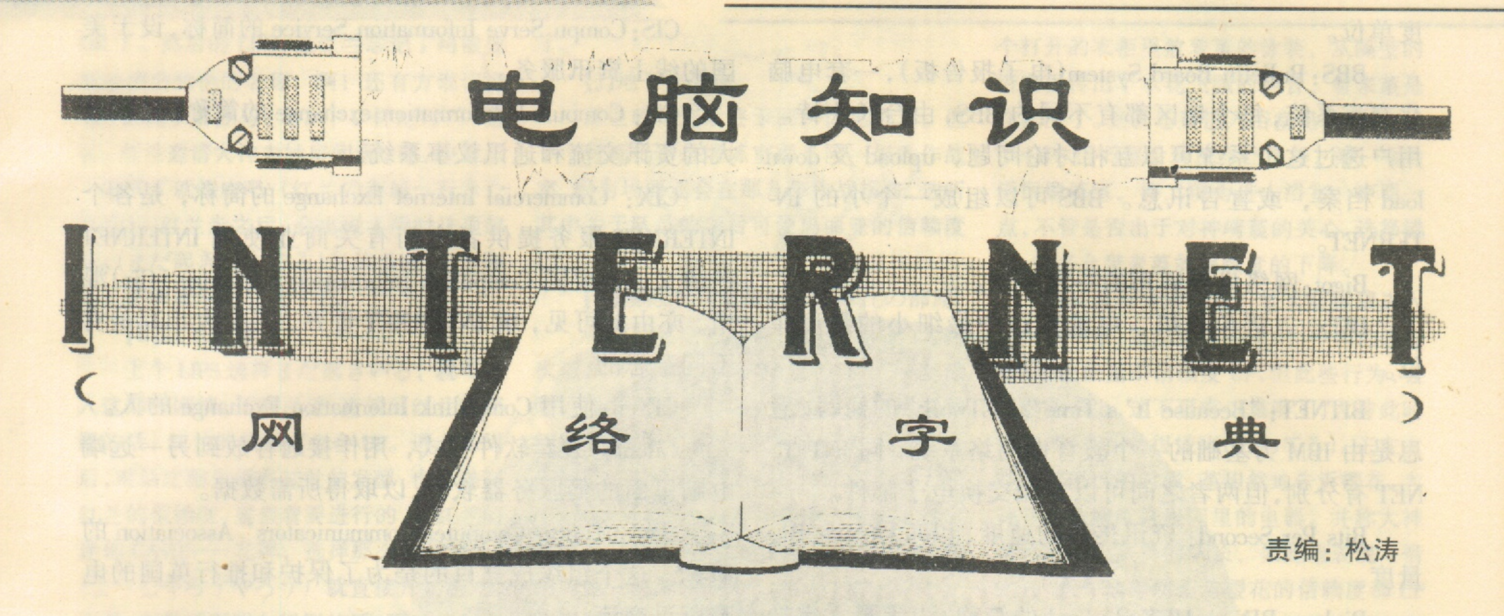
第一名 .Doom95
第二名 .Quake
第三名 .Road Rash
第四名 .Fire Fight
第五名 .Duke Nukem 3D
第六名 .Advanced Tactical Fighters
第七名 .Warcraft II: Tides of Darkness
第八名 .Lemmings Paintball
第九名 .Monster Truck Madness
第十名 .Big Red Racing
第十一名 .Lemmings 3D
第十二名 .Beavis & Butthead: Virtual Stupidity
第十三名 .3 – D Table Sports
第十四名 .World Empire IV
第十五名 .3 – D Ultra Pinball
第十六名 .Apocalypse Cow
第十七名 .Battle Arena Toshinden
第十八名 .Nascar Racing
第十九名 .Mortal Kombat 3
第二十名 .Conquest of the New World
第二十一名 .War Wind
第二十二名 .Total Mayhem
第二十三名 .Afterlife
第二十四名 .Silent Thunder: A – 10 Tank Killer 2
第二十五名 .Earthworm Jim 1 & 2: The Whole Can O' Worms



TOP TEN

The #1 Games Site On The Internet!

this week	title	publisher	description	last week



责编：松涛

对于一些初次接触 INTERNET 的朋友，经常都会遇到一大堆的英文名字。就算是对 INTERNET 有认识的人士，也不可能完全记得全部的专有名词。因而影响到操作 INTERNET。为方便大家，我们在此将有关 INTERNET 的英文简称，编出一份实用字典。

56KLINE：数码化电话专线接驳，每秒可载容量系 56000bits。这个速度表示输送每 1MB 要 3 分钟左右，系 14400bpsmodem 的四倍速度。

ACK：附载 TCP Header 入面一个确认号码，由 TCP 接收端讲给 TCP 发送端下一个要输送的 byte 的号码。

Address：电子邮件系统用户的代号，令资料能够送到指定人那里，同寄信要写地址一样，亦代表 INTERNET 网络上某一个 site 的代号。

ADN：Advanced Digital Network 的简称，一般指 56K/bps 专线。

AFS：一套类似 NFS 的 protocols，可以进入另一台在网络上面的电脑，使用其中一些档案，就好象使用自己的电脑一样。

Anologue Loopback：使用 modem 时，用来自我测试 modem 本身的回应频率。

Anologue Signals：一种延续改变的波形讯号，例如透过电话线传送的声音讯号。

ANSI：American National Standars Intitute 的简称，专责审核多种学术标准。

Anonymous FTP：INTERNET 用户可透过 Anonymous FTP 浏览 Internet 上面其他 site 的档案，是不需要用密码的。

Application：意思是一套有效运作的软件。

Arc：利用 PKARC 压缩程序来压缩一组档案，虽然这种已落后，但现在还有好多 Arc 压缩档案在 Interner 里面。

Archie：可以向 INTERNET 里面查找一些存于 FTP sites 的公开档案的一套系统软件，使用的时必须正确输入档案名称和副字串。

Archive：一个或一组档案，经过压缩程序成为一个较小的档案，相对不同的压缩程式而使用不同的伸延档案名称，例如 lha.xip.arc.zoo.tar 等。

ARPA：Advanced Research Projects Agency 的简称，系美国国防部一个先进科学研究部门。

ARNAnet：Advanced Research Projects Administration Network 的简称，亦是 INTERNET 系统的前身，在 60 年代末到 70 年代初美苏冷战的时候，由美国国防部开发及试验的全球性网络系统，原来是准备在核战爆发的时候使用，方更还存在的人互相联络，今日成为了世界各地一个庞大沟通网络。

ARQ：Automatic Repeat Request 的简称，会自动重复要求。是一种由 Miracommodems 所使用既错误控制传送标准。

ASCII：American Standard Code for Information Interchange 的简称，系所有电脑共同采用的一套编码，代表所有大小写字母，数目字和标点符号等。

Asynchronous：一种可容许不规则间歇地传送资料的形式。

Backbone：一组高速联系线路，在网络里面组成一主要资讯通道。

Bandwidth：资料传送频道的最高同最低频率的差距。以每秒多少 Bits 来量度资料的传送量。

Bang Path：一种旧的 UUCP 电子邮件地址系统。

Barf：系统工作失败。

Baseband：用于 Ethernet 区域网络的数码化讯号技术。

Baud：响调制解调器 modem 中的讯号传输数目量

度单位。

BBS：Bulletin Board System(电子报告板)，一套电脑化交流系统，每个地区都有不同的BBS，由台长主持。用户透过这个系统可以互相讨论问题，upload 及 download 档案，或宣告讯息。BBS 可以组成一个小的 INTERNET。

Bigot：网络世界通用的一种字型。

BIT：二进位数码，电脑资讯中最细小的量度单位。

BITNET："Because It's Time ，NETwork"的简写，意思是由 IBM 为基础的一个教育性网络系统，同 INTERNET 有分别，但两者之间可以互相交换电子邮件。

Bits Per Second：资讯传递的速度，以每秒多少 Bits 量度。

Binbex：BINary HEXadecimal 的简称，由大量文字转换为 ASTCII 的方法。(INTERNET 的电子邮件只能处理 ASCII 档案)。

Blinking：使用 Off Line 阅读器进入 online 系统。

Block：一组包含某固定数量文字或纪录的资料，以一个独立单位方式传送。

Bogus：不能运作或运作不佳。

Bounce：电子邮件因传递失败而退回。

Bridge：用以连接两个或以上实体网络和其间发送资料的装置。

Broadband：通常用作同时发送不同种类资讯的传输方法，例如声讯和文字等。

Browser：用作观看各类 Internet 资源的软件程式，一般译作浏览。

Buffer：一段记忆体区准在进行输入输出工作时用作暂时储存资料之用。

Byte：一组二进位数码组成的单位，于储存及工作时使用。

Cable：一组各自独立的电线，两端接驳连接器。

Carrier：一种连续性频率讯号，可被另一资讯性号所调制或调频。

CCITT：International Consultative Committee for Telegraphy and Telephony 的简称。一个专门制定资讯和技术标准的国际组织，最近已被 ITU－T 取代。

Cello：Word Wide Wed 图形浏览器，适用于 Windows。Character：由二进制码所代表的字母，数字或符号。

CIM：CompuServe Information Manager 的简称，正式支援 Compu Serve 的 Off line 阅读器和系统导向程式。

CIS：参阅"CIS"。由金钱符号取代"S"。作为俗写，顾 $ 思义，表示使用这个服务的收费不低。

CIS：Compu Serve Information Service 的简称，设于美国的线上资讯服务。

Cix：Compulink Information exchange 的简称，英国最大的资讯交流和通讯议事系统。

CIX：Commercial Internet Exchange 的简称，是各个INTERNET 服务提供者之间有关商业使用 INTERNET 的协义。不要同 Compulink Information Exchange (Cix)混淆，亦由此可见，响 INTERNET 世界，英文大小写是有不同意思的。

CIXen：使用 Compulink Information Exchange 的人。

Cilent：大套软件程式，用作接通存放到另一远端电脑里面的伺服务器软件，以取得所需数据。

Comm Unity：Computer Communicators' Association 的简称。这个组织成立目的是为了保护和推行英国的电脑资讯交流。

COM：向 MS－DOS 里面系串列埠的代码。

Compress：UNIX 的档案管理程式，用以压缩档案。

Conference：响讯息议事系统，例如 CIX 里面的通信区，每一通信区包含一个特定的讨论专题，专题之下更可以深入细分有关题目。

Connect Time：接上及使用 INTERNET 所花的时间。

Cookie：使用软件的时候随机产生的引用句，常见于线上系统。

CoSy：Conferencing System 的简称，系 CIX 和 BIX 等线上服务所采用的基本操作系统。

CPS：Characters Per Second 的简称称，数据输出速度的量度方式。

Crash：突然发生的系统错误导致远行停顿，亦有人用 HANG 机或当机。

CRC：Cyclic Redundancy Checking 的简称，是侦测错误方法之一。

CREN：The Corporation for Reseatch and Education Networking 的简称，由 BITNET 和 CSNET 合拼而组成的研究和教育网络公司。

Cross post：发送同一讯息去多个议事系统，通信区或专题论坛。

CTS：Clear To Send 的简称，一种 RS－232C 的讯号，意即一切准备好，可以传输数据。

Cyberpunk：指生活于 Cyberspace 和虚拟和未来文化里面的人。

Cyberspace：William Gibson 的小说"Neuromancer"里面所创的名词，现在被广泛用向在电脑网络入面。

Deamon：Disk And Execution MONitor 的简称，一个常驻系统里面的程式，等候指示去作出某特定功能。

DARPA：Defence Advanced Research Projects Agency的简称，专责发展INTERNET所根据的ARPnet，属于国防先进研究计划部门。

DASD：Direct Access Storage Device的简称，直接载入储存设备。

DATA Compression：数据压缩处理，把即将传送的档案体积缩小，令传输时间可以缩减。MINP5和V.42bis是现有最可靠的处理方法。

Datagram：利用在Internet Protocol在INTERNET网络上传输资讯时所用的基础单位。

DCE：Data Communication Equipment的简称，系数据通讯仪器。

Decryption：将经过encrypted处理的数据解码还原。

Dial－up：通过电话网络接通另一台电脑。

DIP Switch：Dual Interface Po11转接器，让使用者设定电路板上不同的参数，常见于modem及打印机。

DNS：Domain Name System的简称，将电脑代号名称转换为数字或INTERNET地址的数据库。

Domain：在INTERNET里面使用的电脑命名结构。

Domain Name Server：将Domain Name解释为数字式地址的伺服器。

Down：系统停止运作。

Download：从另一台遥端电脑传送档案到你的电脑。

DTE：Data Terminal Equipment的简称，是数据终端备。

DTR：Data Terminal Rready的简称，一种RS－232C讯号，是数据传输介面里面handshake的组成部分。

Duplex：能够负载相向讯号的资讯交流频道。

EARN：European Acadeemic Research network的简称，系欧洲大专研究网络。

EFF：Electronics Frontier foundation的简称。

Email：电子邮件，利用电脑传递讯息，可以传送邮件去多个地点。

Encryption：防止未获授权的人进入或使用某些文件的编码方法，通常用于INTERNET的Email。

Equalisation：内置在modem的补偿电路，用以矫正因电话线路所产生的讯号差异。

Error Control：指多种不同技术，用以检查字符或一组数据的可靠性和完整性。

Ethernel：一种常用的区域网络系统，每秒可处理一千万bit数据，任何类型电脑都可以通用。

FAQ：Frequently Asked Question的简称，详列所有经常被提问的题目和答案的文件。

FDDI：Fiber Distributed Data Interface的简称，在光纤电缆上传送数据的一种标准，速率每秒100000000bit，系Ethernet的10倍，T－3的两倍。

File Server：储存档案的电脑，容许各个INTERNET使用工具进入取用。

Finger：在INTERNET入面使用的软件程式，可以搜寻INTERNET户口资料，不过有些主机不接纳Finger的查询要求。

Firewall：一种保护私人网络不受INTERNET等外界人士乱闯入自己电脑的装置。

Flow Control：控制和补偿modem数据流量在输入及输出的时候所出现的差异。

Forum：在compuServe或Delphi上面的讯息讨论区域，等于Fidonet上的echo，USENET上的newsgroup或者CIX上的conference。

Fragmentation：将一些讯息数据分切为数个较细的分段，以符合某些网络的数据传输要求。

Frame：一组具备标头和载资料的数据。

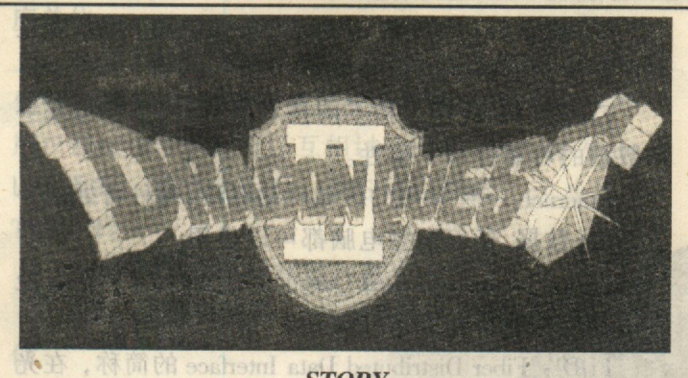
FTP：File Transfer Protocal的简称，在INTERNET上转移档案的最通用方式。特别用作Login到INTERNET上其他地点以撷取或发送档案，好多INTERNET网点准许使用anonymous作为用户名称的login。

Full Duplex：资料在同时间以双向流通。

Gateway：某电脑系统用以在不兼容的风络之间传递数据。

Gopher：一种曾被广泛采用，以选单形式浏览INTERNET的系统，使用者要有Gopher的客户程序才可以进入，现已大部分被World Wide Wed淘汰。





勇者斗恶龙系列

勇者斗恶龙Ⅱ
—诸神的恶灵

出生日:1987年1月26日
价格:5500日元　容量:1M　机种:FC

STORY

很久以前，阿雷夫加鲁多是被邪恶龙王支配的灾难之地。然而，在这大地上出现了一名继承勇者血脉的年轻人，他打倒了龙王，使得和平再次降临于这块大陆上。

之后，年轻人和罗拉公主为了建立新的生活天地而离开了阿雷夫加鲁多，并且在另一个遥远的大陆建立了一个美丽的国家，虽然后来这个国家分裂成三个小国，但三个小国家仍是以姐妹国相称，一起谋求发展。

然而百年后的某一天，一个受了伤的士兵为三小国之一的罗烈西亚城带来了噩耗。

原来，由大神官哈肯所率领的魔物军团袭击了姐妹国姆西夫尔克城。而且哈肯更叫出了破坏神想毁灭世界!在说完这些话之后，士兵断气了。但同时有一个少年毅然地挺身而出，他是罗烈西亚城的王子，为打倒哈肯踏上征途。

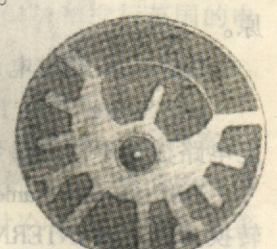
重点攻略

罗雷西亚城:“ローレシアの城”是主角的故乡，主角是承袭了洛特的血脉的勇者，由于大神官哈根唤出灾难之神破坏世界，于是决定要去降伏哈根。但是单独前去，力量稍嫌薄弱了些，于是要结和同样拥有洛特血脉的萨马鲁多利亚的王子和姆思布鲁克的公主，才能够形成完全的力量，这样才能将哈根打倒。

刚开始时可以拿到父王所给的宝箱内的一把铜剑和50元，记得要先将铜剑装备上去。出城时，知道罗雷西亚城的西方有个利利萨，那么旅行的首要目标就是到此地探听些情报，并顺便添购一些武器和防具。

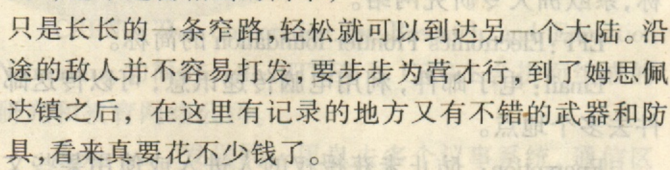
升到相当等级时，便可到利利萨镇，探听到萨玛鲁多利亚城就在利利萨镇北方的情报，由于敌人相当顽强，因此增加主角的能力是当务之急。往北一直走，果然可以看到萨玛鲁多利亚城，到达城中之后，先去晋见国王，据国王所言，萨马鲁多王子已经启程去找主角了，主角来的太晚了，又错过了一步，不过据国王所说，王子先行到勇者之泉去了，真是个鲁莽的家伙。

于是主角便赶快行动免得到时候又没遇上，主角只身到了勇者之泉的洞窟，这时要随身携带解毒草，且数目要多，因为在勇者之泉内的敌人会使人中毒，万一中毒又没有解毒草，那可就完蛋了。在洞窟的深处，便是勇者之泉，在其旁的贤者会告诉主角，萨马鲁多利亚王子已经来过了，并已先行去罗雷西亚城找主角了，真是不巧。



再次回到罗雷西亚城，父王告诉主角，王子已经来过了，听说主角在找他，于是又匆匆忙忙的跑回去萨马鲁多利亚城了，真是伤脑筋的小子，跑来跑去没有安定的时候，算了，要到萨马鲁多利亚城之前，先到利利萨镇休息一下。到了镇上，在旅店之中看见一位年轻人，服装很特殊，一问之下，果然是萨玛鲁多利亚王子，终于找到了，队伍变成2人，王子会补充HP的法术，对于战斗非常有帮助。

根据情报了解，银色钥匙是藏在湖的洞窟之中，这是个两层的迷宫，要小心自己的生命值，最好利用王子的解毒法术来解毒，另外也要多带些药草才好。在洞窟的最深处会发现一把银色的钥匙，而且也会得到“盖美拉之翼”，拿到银钥匙之后，再全力冲出洞窟，再用“盖美拉之翼”回到城镇之中。



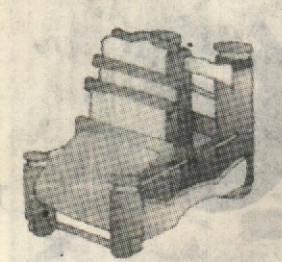
接下来要去“罗拉之门”，这个迷宫相当的简单，只是长长的一条窄路，轻松就可以到达另一个大陆。沿途的敌人并不容易打发，要步步为营才行，到了姆思佩达镇之后，在这里有记录的地方又有不错的武器和防具，看来真要花不少钱了。

在姆思佩达镇，会有一只很奇怪的狗，它一直紧跟着主角真是奇怪。往西探险，会发现一座废城，里面有沼泽和怪物，看来这里就是哈根所袭击的姆思布鲁克城。这下糟了，晚来了一步，不知公主的命运如何，在这废城之中的鬼火是人死去的灵魂。王子得知，公主受到诅咒，不知道流浪何方。

为了要解开公主的诅咒则必须要有拉之镜，镜子藏在有四座桥的附近。从废城往西南方走，果然看到了有四座小桥所聚集的地方，附近

有一个沼泽，在里头调查，不出所料，果然找到了拉之镜。

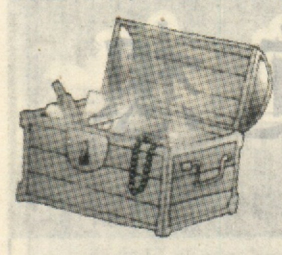
但是公主在哪呢？仔细想一想，姆思佩达镇的那一头狗很可疑，或许它就是公主。于是回头走，到了姆思佩达镇后，对着那头狗使用拉之镜，记着不要和它说话，如此狗儿便慢慢变身了。不久公主的形象便出现在眼前，这下子冒险的队伍已组成，要去完成洛特的使命了。



从姆思佩达镇知道风之斗蓬在风之塔里，而风之塔则位于四座桥的南方，必须由姆思佩达镇出发，沿右上方海岸线往南走才可到达。

风之塔的敌人相当凶猛，所以必须将公主的等级提升之后才能前往。有了公主的帮助打起仗来可就轻松多了。风之塔有八层之多，“风之斗蓬”并不在八层，而是在第三层的宝箱中，只不过要从上面掉上去才有可能拿到，取得“风之斗蓬”后便可以离开这里了。

由姆思布鲁克城往西走，便可到达姆思布鲁克西边的小庙。继续往西走，转直角朝北走，即可到达龙之角南之塔。到达了南之塔，二话不说马上冲到塔顶，此时必须要有一人装备有风之斗蓬，往上方一跳，便可以到达对岸，北之塔内则有“雨露之丝”，现在还没有用，以后再拿。楼下来到了鲁布迦纳镇，在镇的左上方会看到两只小恶魔在欺负一个姑娘，正义的冒险队伍便上前解危，原来这位姑娘是船家的女儿，紧跟着船家在感谢之余，便将船借给队伍，如此便能够搭船遨游四海了。



搭船往东走，会看到拉达多姆城这是勇者斗恶龙一代的城，地形依然没有改变，不过在此只有拉达多姆城和龙王城两座建筑物而已。

以拉达多姆为起点，坐船到龙王城去冒险，里面有洛特之剑，可以提升主角不少的攻击力，沿途直冲最底层，会见到龙王的子孙。他会告诉主角们，要搜集5个徽章，才可以换得镇压大魔王的宝物。

要拿到第二把钥匙，则必须到萨汉之村，其位置在于全世界地图右下角的孤岛上，钥匙为村里的一位渔夫所拥有。搭船费了九牛二虎之力才来到了萨汉村，找到了渔夫的妻子，可是她的丈夫已在海上失踪了，不过他的丈夫有一条心爱的狗。在村镇内果然看到一只狗，狗儿一见到主角马上跑至一个地点，然后不动了，在狗的右方调查，果然找到了“金钥匙”。有了“金钥匙”又可解开一些未知的谜了。

拿到“金钥匙”之后，便可以去鲁波伊村，就在萨汉村的西边，要进入这个村庄之前，必须用金钥匙开门才行，在村里有黑市交易，千万要注意，因为这是关键所在。

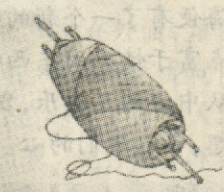
在村庄左上方有个道具屋，里面所卖的道具有一种是没有显示文字的，金额要有2000G才能买到。这个道具是牢房的钥匙，用钥匙打开牢门（注意是那间没有人的），在右上角躲着一位盗贼，只要一交谈便可取得“水门的钥匙”。

从鲁布迦纲镇旁往北坐船直走，便可发现盗贼的沉船处，若没有这个指标还真难找。

找到之后，便拿着船桨前去鲁布迦纳镇和船坞内的一人交换“山彦之笛”，“山彦之笛”是用来寻找徽章用的。

为了要得到能够打倒哈根的精灵鲁比斯的守护，必须要有这五个徽章才行，而这五个徽章分别是……

“太阳徽章”是位于火焰小庙里，位置要由右方缺口走出，往上走到外围调查取得；“月之徽章”则是在迪鲁柯达鲁城和国王的爱兽比斗，只要获胜便可以得到；“水之徽章”在姆思佩达镇里，中央偏左方有个金门，开门进入会发现牢狱，再开门进入打死两只怪兽调查右上角得到；“星之徽章”是在大灯塔，顶楼下一层有个老人，他带领主角到二楼大战一场，便可取得；而“命之徽章”是在罗思达鲁吉亚小庙地下一层，会发现一个宝箱就是了。



有了五个徽章之后，要到罗雷西亚城的正南方海上，会发现一小庙，进入之后便可以得到精灵鲁比斯的守护。

有了“水门钥匙”，便立刻到迪巴村在萨汉村右以得到“神圣防织机”，而在龙之角的北之塔内可以得到“雨露之丝”，只不过位置在三楼，而且要经这一番调查才可找到，将“神圣纺织机”和“雨露之丝”交给村中的一位老人，就可以“织水之羽衣”了，不过要花点时间才行。在迪巴村开了水门之后，便可以坐船到满月之塔，塔内部有“月之碎片”，取得“月之碎片”之后，便可以到海底洞窟。海底洞窟位置在世界树直上的地方，使用“月之碎片”之后，便可以进入，在内部得到“邪神像”。

由贝拉米鲁镇出发，经由镇中的时空门转移到罗恩达鲁吉亚南之庙，再往西有一个沼泽，使用邪神像便会打开密道，而在内部则可取得洛特的盔甲和闪电剑等强力武器及防具。而中间的休息站是罗恩达鲁吉亚南的小庙，在此记录之后再出发进攻哈根神殿。在哈根神殿中央的十字形的地点正中央，使用邪神像的话，便会出现隐藏的通路，哈根神殿是最后的迷宫，到最上 层后便是决战了。**责编：FOX**



撷梦园



游戏与梦有着不解之缘。

游戏中有梦,梦中也有游戏。

游戏中的梦当然产生在游戏进行的过程中,无论是慷慨激昂的万丈豪情,还是细腻委婉的百转柔肠,都是梦一样的美,梦一样的令人留连。许多朋友是因为追寻这种梦才寄身于游戏圈中。

那么梦中的游戏又是什么呢?当你将一个心爱的游戏打穿,面对着已漆黑的屏幕时,你的感觉是怎样的?意犹未尽吗?怅然若失吗?都不是,那是一个神思飘渺的梦的开始。实际上令你着迷的已不是游戏本身,而是由此派生而出的更深更远的想象。它可能是受到游戏中一个人物、一段情节,甚至一幅画面的启发,于是在自己的脑海便有了一个新的故事。这就是"撷梦园"栏目诞生的原因,它是种新的尝试,因为在"新闻与攻略"之外总该有点富于情感的东西吧?也许它执着得近于痴迷,深情得似乎癫狂,如果你不喜欢它的话就一笑置之吧,但如果你从中得到了快乐,发现了一个倾泻感情的园地的话,那就请支持一篇!愿这个栏目变成一条珠链,串起我们的梦想,串起我们的心。

责编:BLUE

绯雨情歌
——侍的随想

文/绯雨 焱

在一片无尽的黑暗中,我苏醒了。又有了知觉,仅此而已,再无其它。"我是谁?我在哪儿?"空空如也的脑子对我保持着缄默。"一道耀眼的弧光,一片飞溅的血红,一个华丽而完美的鬼,"是我唯一的记忆。



一个声音阴郁的响起,随即消失在不可知的远方:"去斩!绯雨。"

"绯雨?绯雨是谁?记起来了,那好像是我原先的名字……你是谁?带我离开这儿!"

四下里訇的亮了起来,迎着风,满天飞舞着粉红的花瓣,我陷入一片花的海洋,在一株高高的八重樱下,站着两个武勇的男人,左首站的身穿白袍,面带微笑。凌乱的长发和惺松的步态掩盖不了他犀利的锋芒,剑侠飘逸的豪气迫人眉睫,他呷了一口酒,"卟"的喷在刀上。刀上刻着三个遒劲的字——河豚毒。

另一个男人裸露着上身,一道暗紫色的疮疤在背上格外醒目,在他身上多了一份我行我素的傲气,更有一些邪妄的欲念和狠戾的杀机,他也微笑着举起刀,刀身上同样飞舞着三个字——梅莺毒。

没有任何的交谈，不需要更多的言语，刀就是武人的口舌，斩就是剑士的心，就象暴风雨前的宁静，两人默默的对视着，达成一种无声的默契，突然齐声发喊，一道寒光掠过我的眼帘。

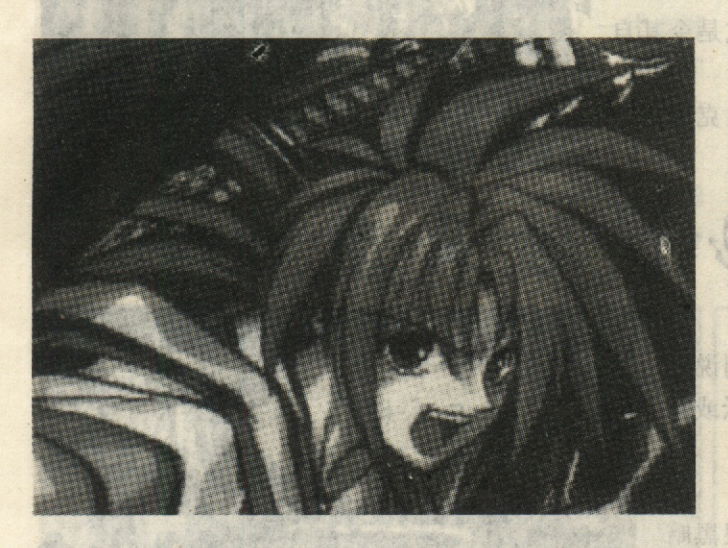
巨大的声音在我的耳边轰鸣："去斩！武士的血，武士的剑，武士的梦，武士的魂……"

我的心灵受到撞击，却又不知所措："斩？为什么？"

一瞬间，我飘然而起，置身于九霄之上，翱翔于三界之间，世界在我的脚下变小，小的一览无余：

在伊贺的山岩上，我看到一个坚毅的忍者驻足而立。他在修炼？他在眺望？不，他在等待。他对我说："去斩！不要犹豫，拯救我的儿子，带去一个老父亲的爱！"

在江户的城阁上，我看到疯颠长发的舞伎。他对我说："去斩！不要荒废，去磨练自己的意志，追求那武学至上的真义。"





在岛原的战场上，我看到垂危艳美的少年。他对我说："去斩！不要怕失败，完成我未尽的事业，去追逐那天下布武的情怀。"

在破败的渔村里，一个僵尸抱着女孩的尸体哭泣，哭的那么愁苦，泣的那么伤心，大地为之感动，苍天也流下眼泪，他说："去斩！不再悲戚，别让悲剧重演，去为心爱的人而战！"

在那条坎坷的路上，我看到一对妙龄的姐妹，迷人的笑脸，深印在我的脑海。

在那座陡峭的山上，我看到一个健壮的大汉，豪爽的笑声，回荡在我的耳边。

一个风采依存的剑士躺在榻上，虽然被病魔困扰，却依旧把爱刀紧握，咳着血对我说："去斩！不要迷惘，象他们一样，点亮生命的灯火为世界增添一份光彩。

在滚滚的雷声中，我走进破败的神庙，在闪电中狰狞的是罗刹、修罗的巨像。

站在我面前的是那强悍武勇的利鬼，一切罪恶的化身，巨大的钢刀上穿刺着一位金发带狗的少年。少年与我对望，什么也没说就微笑着离去。

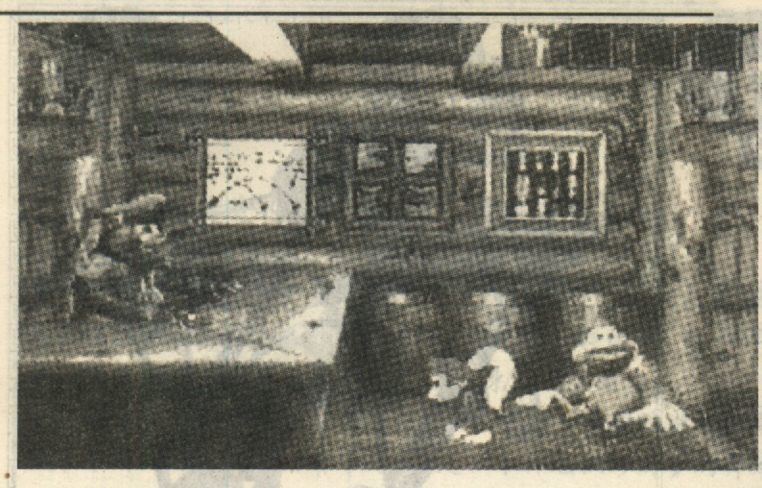
电闪雷鸣，鬼纵声长啸。

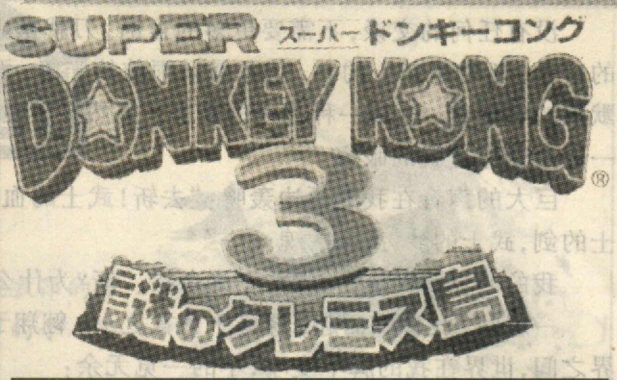
热血在我的体中沸腾，豪气在我的胸中充溢，我知道少年要说的话"去斩！不要畏惧，粉碎一切顽坚的罪恶，给每个人以绚丽的新生。"

是的，我想起了，我是绯雨，是血红的革新之雨，这是神赋与我的名字。为的是洗刷陈旧，创造崭新的未来，正因为没有过去，才不会对旧的有所留恋，正因为失去了闪光的记忆，才会毫无顾虑向新的挑战冲击，我要用双手彻底打碎尘封的历史，我要用肩膀撑起一片灿烂的天空，武士的斗魂在身边会聚，巨大的战气在这里激荡，我挎起宝刀，紧了紧护手，撑起锋利的铁伞，义无反顾的向敌人冲去。

一声长啸，一道弧光，随即就是象征新生的——红色海洋。

文/绯雨　焱





机种:SFC	厂商:任天堂	类型:ACT
容量:32M	发售日:11月23日	

本作是以寻找行踪不明的DONKEY和迪迪为目标的动作游戏,"超级大金刚3"今回的敌人是被称作"混沌"的指挥官所率领的"克里姆林"军团,他们会在本作主角即二代的女主角迪克西与本作新角色迪奇的旅途上制造种种阻挠。

迪克西·刚:前作登场的迪迪的女友,其攻击方式是令其自豪的身体攻击,也可以使用许多宝物攻击。

迪奇·刚:他是迪克西朋友的幼子,但却有着比迪克西更庞大的身体与天生怪力。是个厉害的角色。



猩猩王国的奇妙冒险再度展开!

第一关

最初等待两人的是奥兰加坦的湖,这个湖上不用说是有水中场地的,另外也会出现滑行前进的方式,用跳跃或翻滚将敌人打倒,做最初的热身吧!

第二关

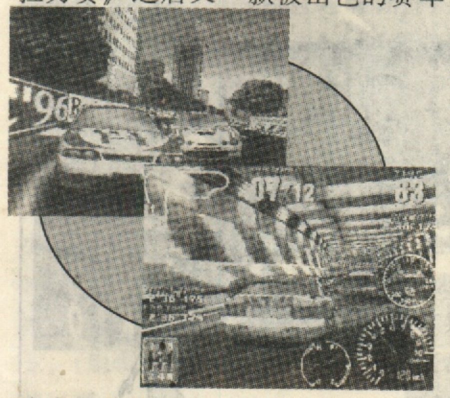
通过湖泊,克里姆沃特之森出现,在通过森林中很黑暗的道路中,是要依靠电灯来照亮的。这关的BOSS是一只巨大的蜘蛛,要小心应付呀!

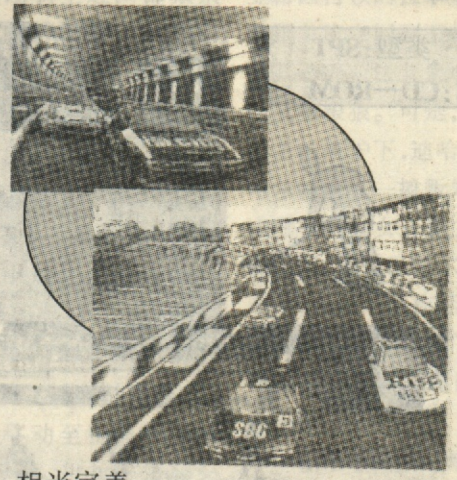


极限赛车

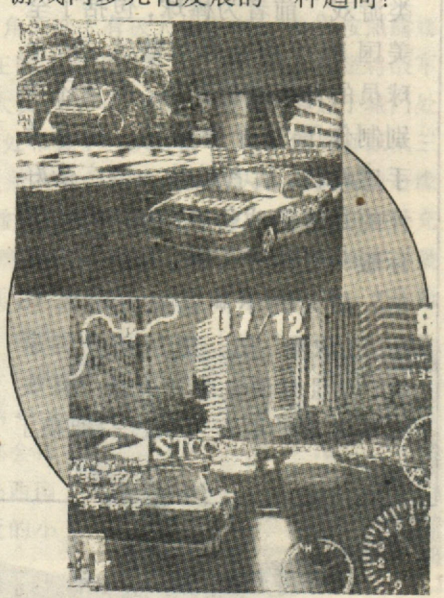
机种:N64 类型:RAC
厂家:SETA 容量:未定

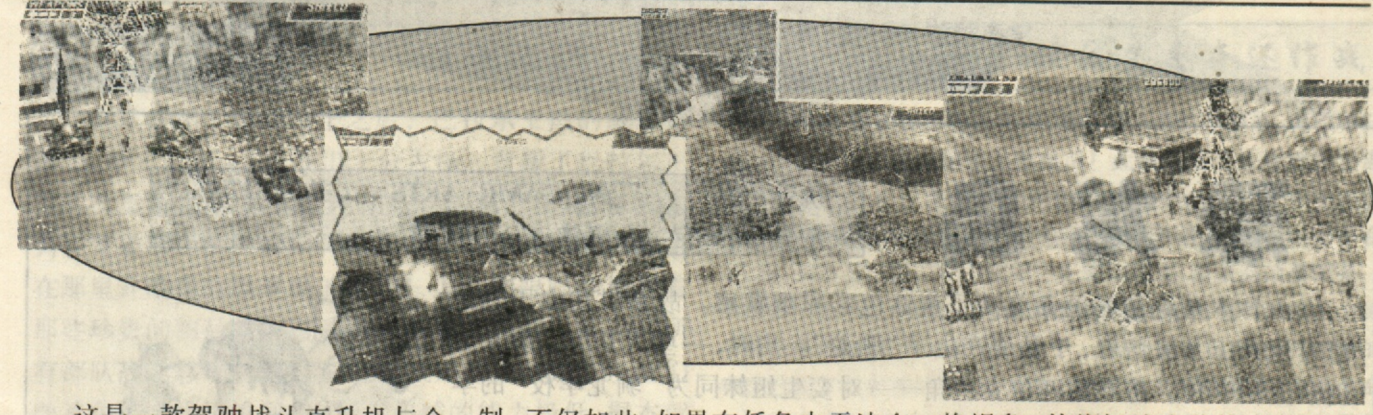
在本作中既有精彩细腻的华丽演出,又有流畅可人的操作手感,是继PS的《山脊赛车》和SS的《世嘉拉力赛》之后又一款极出色的赛车游戏。其特点之一就是对赛车和路面的摩擦力以及重力等相关系,都是根据真实的摩擦情况来设定的,所以在进行游戏时会有一种说不出的真实感。另外,赛车游戏必备的视点变换和镜头重放功能也都制作得相当完美。





值得一提的是,本作中玩者能以教练身份,指挥旗下的车子去参加比赛,而且在赛程中,玩者还可下达各种指示,如进维修站更换轮胎或加油等等,虽说是在旁观,但要做的事情也不少!为了使自已的车子取得好成绩,你还要掌握比赛场地的特性及人员上阵前的状况,这种对数值的有效分析多多少少带有点SLG游戏的性质,其独特的设计在令人赞叹之余,是否也说明了当今游戏向多元化发展的一种趋向?





这是一款驾驶战斗直升机与全副武装的恐怖分子进行殊死战斗的射击游戏,玩家可以从八架装备有不同武器且性能各异的直升机中任选一架。而作为游戏舞台的战场也极富变化,全作共有3块战场,在每个战场上都要完成3个任务,如破坏敌人的雷达、救出被关的人质等等。除了各任务的完成时间有限制外,可供使用的弹药也同样受到限制。不仅如此,如果在任务中无法全部摧毁敌方人员及基地的话,这些残存的军力会转到下一关,成为完成新任的重大阻碍。所以,这就要求玩家有着准确的判断力及高超的射击水平,不仅要在最短的时间内达成任务,而且要尽可能的消灭敌方有生力量。

另外,本游戏最吸引人之处就是会随着玩者座机的动作而任意变换视角,其临场感十分惊人!在枪林弹雨中飞翔,在树木山峦间冲杀,这无疑又将是一款令你心惊肉跳,但又爱不释手的上佳工作!

虽然弹数及燃料有限,但可通过夺取敌方的仓库或油厂而得到补充!

因为是采用即时战斗的形式,在我方行动时敌人也在进行布置,所以每次玩时都有不同的乐趣!

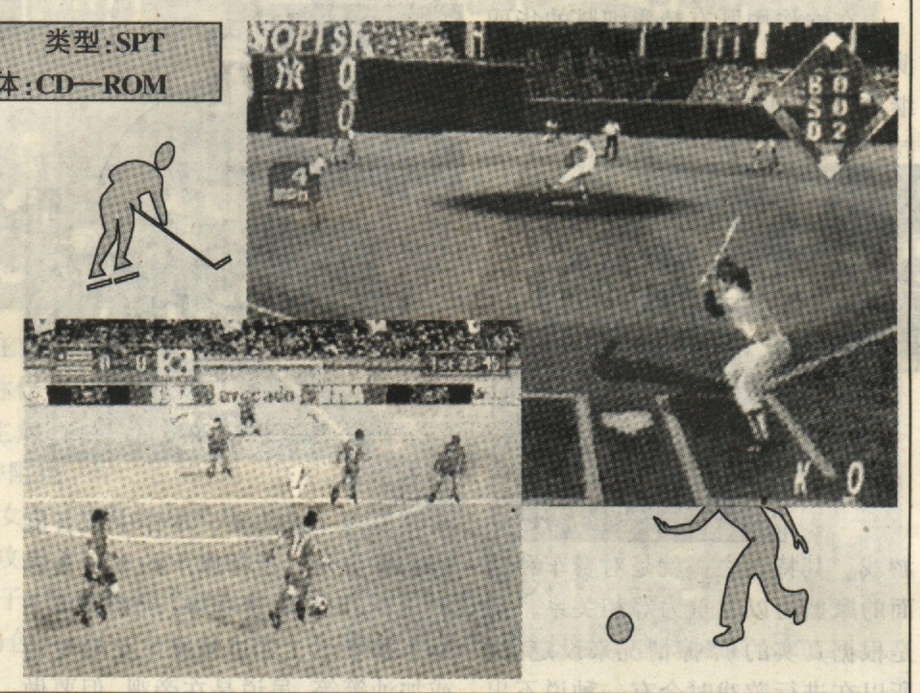
雷霆直升机

机种:N64 类型:STG
厂家:SETA 容量:64M

WORLD SERIES BASEBALL Ⅱ & VICTORY GOAL WORLD WIDE EDITION

机种:SS	厂商:SEGA	类型:SPT
发售日:96年秋	媒体:CD—ROM	

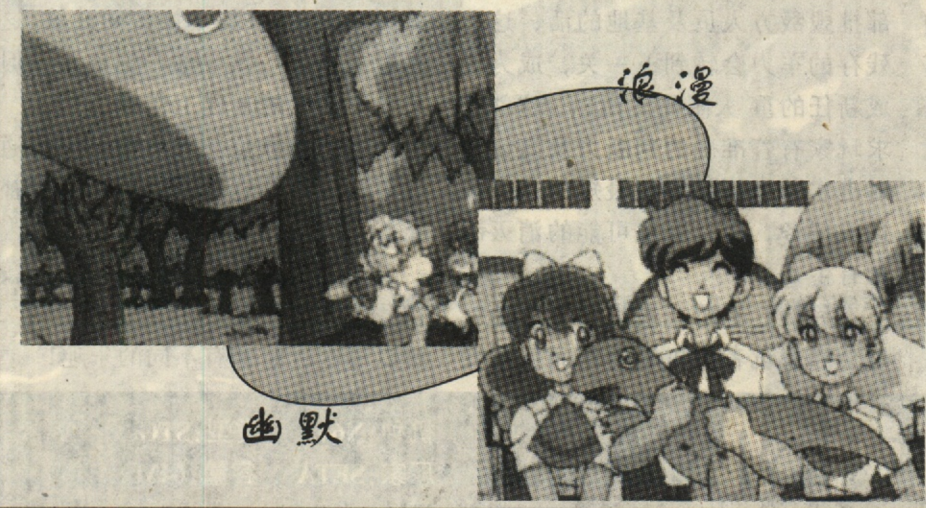
这是两款非常出色的运动类游戏。前者为棒球,包括了全美国28个球会和总数达896个球员的详细数值资料,而且还特别制作了28个棒球场,画面及手感均佳。后者是前一段广受好评的足球游戏《V.COAL 96》的国际版—世界杯大赛。与《V.COAL 96》最大的不同就是由原来16个"J联盟"队,变为48个国家队,而且解说也改为英语。喜欢运动游戏的朋友可以过一把瘾了!。



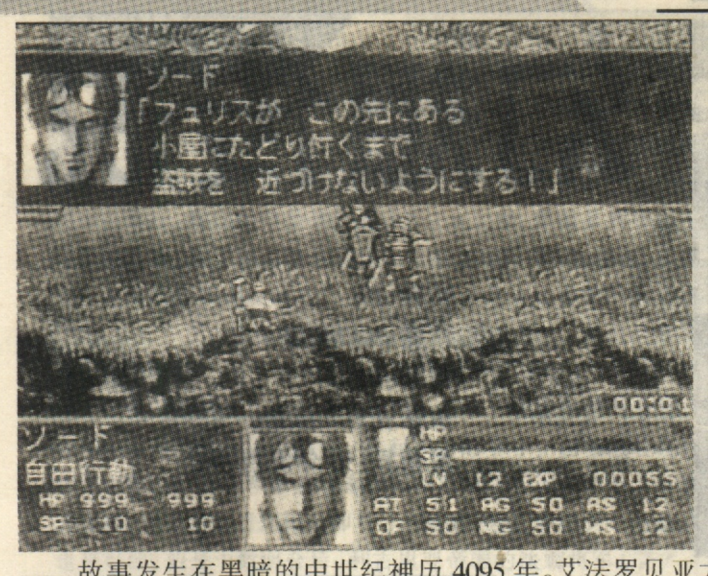
恐龙岛

机种:SS	厂商:GAME ARTS	类型:ETC
发售日:未定	媒体:CD—ROM	

由竹本泉绘制的画面充满了童话色彩和幽默感。故事讲述由于恐龙已可用人工方法培养,于是便产生了"驯龙"。当时,一些人开办了教人如何驯龙的学校。游戏的两位女主角——一对孪生姐妹同为"驯龙学校"的学生,一系列令人捧腹的故事便由此展开!







赏金猎手

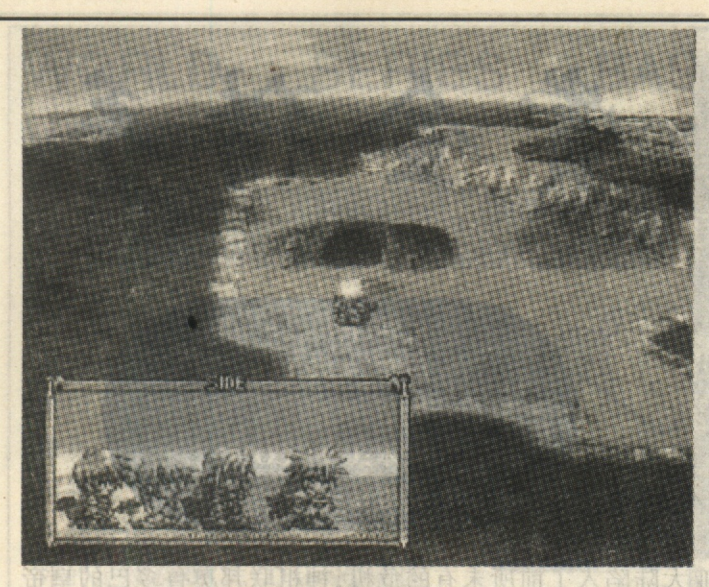
机种:PS
厂商;先峰 LDC
类型:模拟
媒体:CD-COM
发售日:未定

故事发生在黑暗的中世纪神历 4095 年。艾法罗贝亚大陆陷入了前所未有的危机,神祖联邦奥鲁多巴的皇帝艾力西恩以古代遗迹中发掘出拥有禁断之古代魔力的“机神”并借此展开侵略战争。其势头席卷了几乎整个大陆。只剩下北部岛国“莱因美达”……

十年前在擅长政略的国家莱因美达之骑士团,曾有一位第十七独立骑士团的团长被放逐,被称为不败的圣骑士,叫做索特。他以赏金为目的展开了与神祖联邦的对抗。

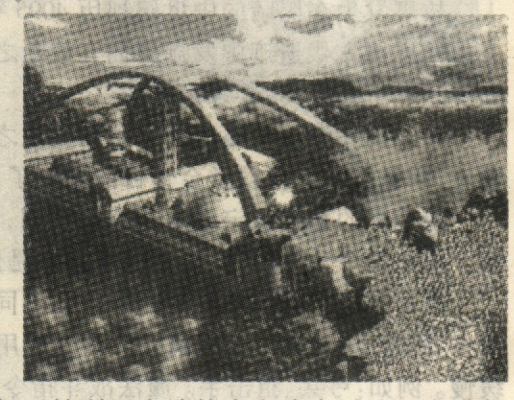
游戏中的系统设定基本与 SFC 相同,移动是以目标形势出现,设定目标后,自动移动,到过目标地点停止行动。攻击指令分为四种,接近战斗指令是使用剑等打击武器,进行直接攻击。

攻击效果根据地形与敌方防守力不同而变,使用直接攻击,最好是移动速度高,攻击力强的人为宜,例如:战士、忍者、格斗家。长距离战斗指令使用弓箭等远程攻击武器进行间接攻击,射程距离因人而异。但移动速度缓慢。例如:弓兵、狙击手。魔法战斗指令,范围最广的攻击方式,甚至可攻击全画面的敌人。但接近战较弱。例如风水师、魔法师。回复行动指令,再受到一定伤害时,就要使用回复魔法,使体力充足。对体力低防御力弱的仲间要多加使用。



幻想传说

机种:PS
厂商:NAMCO
类型:RPG
媒体:CD-ROM
发售日:97年发售予定



NAMCO公司的著名RPG幻想传说将要移植到PS上。物语序盘登场的输送设施“飞行龙”备受关注。“飞行龙”是很久以前在“天地战争”之中所制造出来的输送设施。游戏初期主人公就是要依靠他来转移。

本作的战斗画面，是以连续动画来组成角色动作，富于动感。对必杀技等等效果处理十分出色。

故事的背景是在数千年前，由于彗星撞击地表引起洪水与人类战争,它所带来的“核冬天”使地面已不适应生存。为此人们开始建造空中浮游都市的计划，从彗星上得到了新型的能源，使技术快速进步。另外,一年间便完成了空中都市“代克罗夫”但是移居到天上的人们开始利用尖端技术和武力对地上人进行残酷的压迫,这样终于引发了被称为“天地战争”的大战。不过对本作主角们而言,那已是数百年前的事了。

幻想传说

贝罗迪萨巴战记 ——翼之勋章

机种:PS 厂商:SCE 类型:SLG/AVG
发售日:96年冬 媒体:CD-ROM

这是款期待已久的作品，不仅对应PS的ANALOG STICK，而且还设计了一种2P协力模式，即可由两名玩者分担控制飞船和射击的工作。

本作除游戏性颇具吸引力外，其中的动画部分亦颇为人称道。这主要是因为负责人物设定的是著名漫画家出渊裕，而设计那些结合了科幻与古典韵味的飞空船则是实力派漫画家石津泰志。



PAPRAPA THE RAPPER

机种:PS 厂商:SCE 类型:ETC
发售日:96年秋 媒体:CD—ROM

本作极富个性，所有的角色都是扁平一片，可实际上却是一个地道的立体游戏。主角为了吸引所喜欢的女孩子注意，于是便在空手道、驾驶、烹饪和衣着等六个方面努力锻炼自己，而玩者则要依照画面上方所显示的按钮，并按游戏中的RAP TALK节奏来按键，是个非常讲究节奏感的游戏。

负责本游戏监制的松浦也是SONY唱片旗下的音乐家，85年跟组合"PAY.S"一同出道，到96年8月"PAY.S"解散为止共推出过9张唱片和4张精选。大家不妨看看这个由音乐人监制的游戏会是怎么个模样！

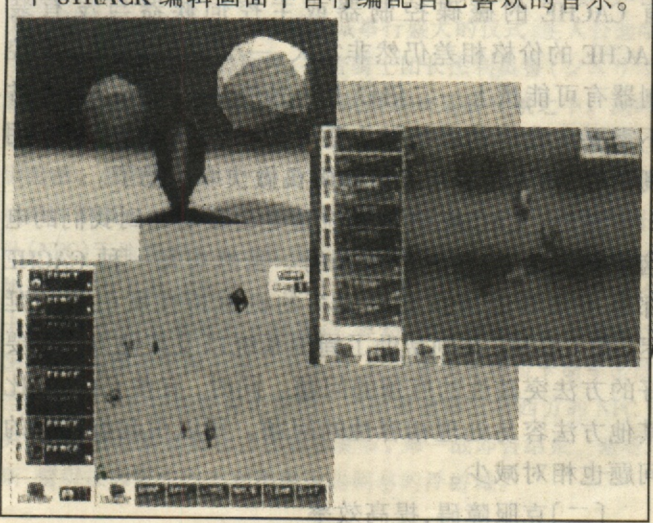




DEPTH

机种:PS 厂商:SCE 类型:ETC
发售日:96年秋 媒体:CD—ROM

同样是以音乐为题材，玩者随着一只海豚在深海中畅游，穿梭于12座海底遗迹之中，找寻失落在寂静世界的旋律。游戏中除可用4种音调来唱歌外，当从遗迹中拾到更多的旋律之后，更可以在一个8TRACK编辑画面中自行编配自己喜欢的音乐。



HEART OF DARKNESS

机种:SS 厂商:SEGA 类型:ACT
发售日:96年冬 媒体:CD—ROM

早在今年5月美国洛杉矶的"E3"展示会上，本作就已引起人们广泛的注意。本作的制作由法国的"AMAZING STUDIO"担当，画面素质极高，而且音响方面也绝不逊色，颇具临场感。虽是一款ACT游戏，但其中结合了不少AVG的特点既考反应又考智力。怎么样，很有趣吧？



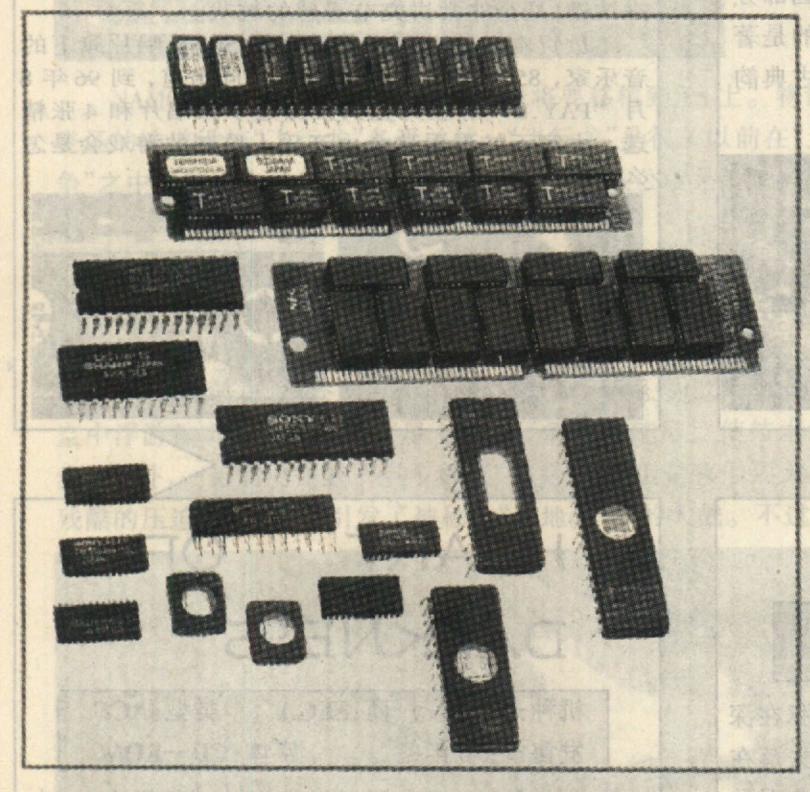


关于电脑速度的新技术

CACHE(快取)

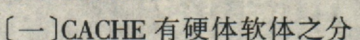
责编：松涛

在一切讲求效率和速度的今天，提高电脑的整体运行行速度成了一项重要的方向。在电脑内，传输的速度是以每秒多少百万位元来计算的。也就是说，一部电脑的运行速度快慢足以断定其优劣。现在新一代的中央处理器〔CPU〕执行指令的速度快得多，因而在电脑内部的沟通上形成了一个所谓的瓶颈问题。这个问题令不少的电脑工程研究人员极为头痛。幸好，由于CACHE(快取)技术的出现，令对解决瓶颈问题大有帮助。今期所介绍给读者的就是这种关于电脑速度的技术CACHE，以及CACHE如何提高电脑的运行速度。



“CACHE”这个英文字如果读者翻查英文字典，得出的解释将会是贮藏和隐藏的意思。其定义是一个收藏贵重东西的秘密地方。如果根据惯用的电脑术语，只要把贵重东西改作为重要资料来理解，则CACHE的意思就更贴切了。CACHE被翻译成“快取”是一种相当传神的翻译方法，既是译音也是译意。从CACHE的工作原理，大家可以理解到真实意思——快取。举一个简单的例子，如果你需要向某部门借用一个档案，你会事先通知保存档案的管理员，要求他先调出你所需要的档案，暂时先寄放到收发室，待你一到收发室，就可以马上取走。否则，你要先找档案管理员，再到档案室，找档案柜，找档案号码，工作就会繁复和花费较长的时间。CACHE就等于以上例子中的收发室，只要你一到来，就可以取到你所需要的档案。

再作进一步的明确解释，CACHE的设计是建立于大部分程式均会对同一个或者邻近数个区域的记忆体重视进行数据及指令存取。因此，电脑工作人员选择将那些常用资料从缓慢主记忆体〔RAM〕中提出转移放在CACHE记忆体上作存取，从而提高电脑系统的表现。



〔一〕CACHE有硬体软体之分

简单来说，CACHE是一种电子记忆体，它的用途是用来临时储存常用的资料群。例如从磁碟取得的资讯，或者是从光碟取得来的程式指令等。CACHE通常分二大类，即是硬体和软体。这个区分是以使用那一种记忆体来做CACHE有关。硬体与软体的划分是在于实际用途。硬体CACHE需要我们额外加上某种记忆体以供我们的电脑系统当CACHE使用。软体CACHE体用和占用我们电脑里部分的主记忆体，去建立和完成CACHE。

近年，很多有关CACHE硬体和软体的报道，主要的重点都集中于售价方面。今天，使RAM来做经较低价位的CACHE已是当平宜了。然而，在装有CACHE的磁碟控制器或主控伺候器与没有装CACHE的价格相差仍然非常大，一个装有CACHE的控制器有可能贵上一二倍以上。另外，软体CACHE通常不需要在我们的系统加上额外的记忆体，耐上接移用剩下的RAM转移指定给磁碟机做快取用吧了。

另外，CACHE的放置位置是会影响加到我们的电脑系统上的CACHE的效果的。虽然有每一种CACHE都是用来帮助减少磁碟储存的机械特性所引起的延迟，但CACHE有则帮助了周围系统以及其他方式还要好的方法突破性的瓶颈的问题。同时，有些CACHE比其他方法容易处理相容性的问题，所以引起相容性的问题也相对减少。

〔二〕克服障碍，提高效率

现时所有大量储存的电脑装置例如硬碟，软碟或者是光碟，都面临二个基本上效能表现的的限制存取速度和传输率。当然，存取速度的延迟是不可避免的，当我们快速的电脑要求从磁碟上传一特别的资料，这资料位于磁碟的某个地方就一定有延迟。至于传输率，所代表的意思是存在磁碟上的资料可以被转移到我们的电脑正在使用的记忆体内的速度。存取速度主要的由磁碟机上的机械装置可使磁头移动的速度决定。较少的磁头移动的速度决定。较少的磁头有比较少的惯性，通常可以较快地移动到指定的位置。较大则反之。传输率的极限大部分明因为磁碟的转速及在每个磁轨上储存资讯之密度的组合而成的。较快的磁碟转速及磁碟上放置更密的资料，则磁头在每个周期时间内所读到的资料就愈多。而产生更快速的资料流。

因为这些速度限制和机构结构特性，使到在表现效能上有任何不可思议的改良是不可能的。但相对而言，如要克服这些机械上的障碍，现时最好的方法是使用CACHE记忆体。一个适当的CACHE记忆中以让资料以很接近的电子速度重新获得。例如，一个磁碟上的CACHE，可以在相当慢的磁碟机和相当快的记忆体之间提供一个介面，利用这个介面，就可以消除一个装置的运作和另一个装置的运作，由于速度的不同而在执行上所制造成的拥塞的瓶颈现象。相对而言，CACHE记忆体的作用也和磁碟CACHE一样，随着486和PENTIUM〔俗称586〕中央处理器的发展成功，其速度比电脑所用的RAM快了许多；因而在每一个RAM检索资料或提作业指令的时候，中央处理单元就只有在亲置状态中等待。在所需资料从RAM中取得，再经过汇流排到达中央处理单元时，中央处理单元才开始运作。比动作循环发生，因而一个快速的中央处理单元往往把大部分时间放在闲置等待上，而不是使用在作业上。

要消除这种因速度不同引致的瓶颈现象办法是用一个能够配合中央处理单元速度的静态记忆体CACHE。一般来说，以一个64K的CACHE所付出的成本来计算，似乎是提供最佳的CACHE性能。但如果档案大于CACHE的容量，速度反而会比没有CACHE更慢，所以现时INTEL新的50MHZ486DX都有256K的内建CACHE。买卖电脑时亦可以问清楚CACHE有多少。

〔三〕如何优化CACHES

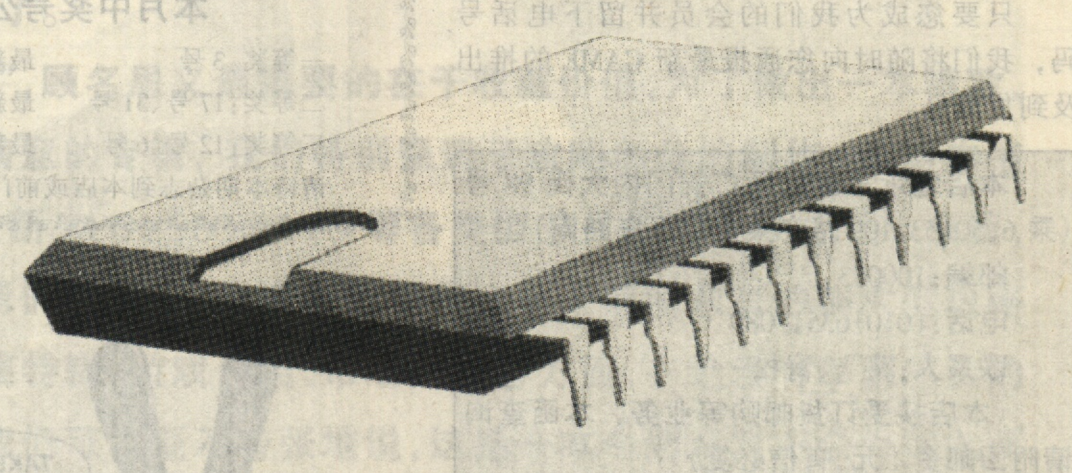
安装了CACHE的电脑系统无疑是会加快速度，但要达到最佳的效果，非要有方法不可，因为它可把所用的工具搞到最好，发挥最大作用。

1).CACHE安装在延伸RAM

把CACHES安放在RAM的什么地方最好，原则上磁碟CACHE可以安装任何一种RAM〔系统RAM有延伸RAM、传统RAM、上格RAM等〕之中。而传统RAM就占了记忆体最初的650K，而大部分都被软体应用程式占用了；另外PC管理程式则占用上格RAM，因此软体CACHE装置在延伸记忆体上最为恰当。

2).CACHES的大小如何设定

在某种情形，增加CACHE的容量对电脑系统整体表现可以比将中央处理器升级更有效。那么又是不是



CACHE的容量愈大便愈好?答案是否。若使用不当，反会大大降低系统的表现。预设一个CACHE的大小，先要弄清楚可用的RAM有多少，再检查CACHE程式有多大。例如，要是把CACHE设定为256K，对大部分的DOS应用程式是足够了；要是设定为1M，对WINDOWS的用家来说算是优化CACHES，如果CACHES大到2M以上，速度反而会实质降低。

3). 善于使用软体CACHES

现时大多数的CACHES软体都有安装程式，自行安装极为方便。安装好软体CACHES后，先 定安装的是不是在PC上唯一的软体CACHES倘若你的PC上有两个软体CACHES，系统执行的速度反而减慢，同时也占用了双倍的RAM，极不化算。

踏入个人电脑多媒体的年代，CACHE的作用更为明显，因为在多媒体中有声音和动态影像等元素，如果执行速度不够快，动作便不能连贯，以致声音和画面不能同步，由此可见，CACHE在个人电脑中的作用日增，也令我们明白到各大厂家追求光碟速度的主要原因。

接受游戏浪潮的冲击！

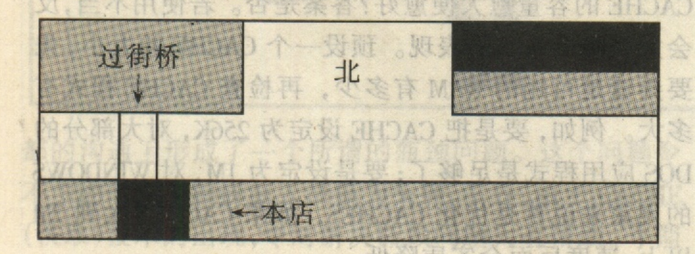
经营各种次世代主机及配件，并备有数百种次世代游戏，竭诚为所有爱好者提供服务。

本部为方便更多的迷友、发烧友成立“游戏冲击”GAME 烧友会，欢迎同好们前来参加，具体办法如下：

在此光顾并购买次世代游戏 3 次以上的朋友，即可得到会员证。成为会员后在半年内享受 10%的优惠，对半年至一年者优惠 20%，一年以上者可以给予更大幅度的优惠待遇。

只要您成为我们的会员并留下电话号码，我们将随时向您通报最新 GAME 的推出及到货消息。

本店地址：宣武区广安门内大街 98 号（乘 6、50、53、109 路在菜市口下车路南）
邮编：100053
电话：(010)63517089
联系人：路飞、青松
（本店接受订货邮购等业务，本函查询请附回邮资 1 元，有信必复）



北京市悉达多装饰公司万和商行

启 事

只要您在本店购入 PS、SS 游戏成为会员后，便有机会中奖，中奖号码由您购买游戏上的幸运号决定，一等奖可得到游戏 5 张，二等奖 3 张，三等奖 2 张，内容可在现有游戏中任选，中奖号码刊在本杂志每期的本店广告中，中奖后持杂志及会员证来领取即可。

本店有奖销售活动
本月中奖号公布

一等奖：3 号　　最新游戏碟 5 张
二等奖：17 号、31 号　　最新游戏碟 3 张
三等奖：12 号、6 号　　最新游戏碟 1 张

请诗本期杂志到本店或前门店领取奖品。





本店分销部：前门大街 7 号（钟表眼镜店、大北照相馆对面）
邮编：100051
电话：(010)63030164
联系人：张文智

世 家

电玩专卖

POLICE

前言：

随着时间的推移，代表次世代机的两大机种“土星”(SATURN)与“索尼”(Play Station)已经取代了各款游戏机，本店以经营以上两大机种的游戏为主，各种次世代机及配件，欢迎更多的游戏爱好者加入到我们的队伍。

本店以批发为主，同样欢迎玩友零售，只要您打电话来就可以知道最新的节目与报价(而且是最真实的)。

联系业务请打热线电话：

(022)7225600.

恕不接待来函

本店奉行两大服务宗旨：

一、力求各款游戏做到价格最低、速度最快、质量最好。

二、力求让每一个与本店联系的顾客得到满意的服务。

新款游戏：

PS：失落的古代文明、妖精战士Ⅱ、浪客剑心、春风战队、怪兽战记、SEXY沙罗曼蛇、史莱姆方块2决定版、模拟动物园、皇龙三国演义、实况沙罗曼蛇、亚魔城X、立体棒球、Q版大战、洛克人8、叮铛2、爱丽INCYBERLAND、无限生机、刀魂、新机器人大战。

SS：王国传说Ⅱ、斩红郎无双剑、电脑战机、银河之星、SEXY沙罗曼蛇、皇家骑士圈2、大运动会、心灵咒杀师太郎丸、SS版空牙2001、皇龙三国演义、洛克人8、ENEMY ZERO、重装机兵LEYNOS2、俄罗斯方块S、超时空要塞 可有记起爱、3D棒球、永世名人2、虎胆龙威三部曲。

地　址：天津市和平区兴安路竹远里64号余门(锦州道天津曲艺团对面)

电　话：022－7225600

联系人：李先生

SEGA SATURN　PlayStation

衷心感谢！！

上千封的读者来信，上千颗热忱的心，对于刚起步的本刊来说，还有什么比这更令人感动的呢？我们从中抽选出三十位读者，他们在信中给予了我们很好的批评和建议，对本刊的成长起到了积极的促进作用。我们将向他们赠送97年全年的杂志，以表谢意。

浙江杭州市	黄　强	天津	偶　人
广西梧州市	王　勇	上海	曹　云
浙江温州市	林　叶	安徽淮南市	余　虎
黑龙江哈尔滨市	胡岩峰	四川达川市	李　卿
广东佛山市	崔建刚	上海	武　燕
广东深圳市	林毅强	云南昆明市	罗　琨
四川成都市	周　凯	安徽马鞍山市	金　宇
贵州息烽县	何　逆	安徽泾县	徐　亮
山东济南市	苗正明	四川	邓　剑
辽宁大连市	何申帆	陕西眉县	门国强
广东化州市	黎海涛	陕西西安市	朱　琳
广东三水市	邓卓辉	北京市	刘炎焱
山东青岛市	张伯炜	四川成都市	朱万君
上海	胡家声	江苏苏州市	程运昊
广西柳州	廖　航	广东佛山市	崔明坚

请以上读者速将自己的准确地址寄至北京电脑工作室，并注意从97年1月起查收本杂志赠刊。

衷心感谢！！

雷纳斯II —封印的使徒

故事发生在前作的数年之后，在那由四块浮游大陆所构成的世界中，主角展开了他的冒险生涯。为了寻找隐藏在洞窟深处的四件秘宝，借助精灵与魔法的強大力量，去完成肩负的使命。“レナス”独特的世界观早已深入广大玩家的心，今次在II代中从画面及系统上又做了一定的改进，变得更加亲切可人。相信在SFC缺少大作的今天，本作会给朋友们多少带来些满足！



这家伙好神气呀，肩上的武器是剑吗？



机种：SFC　类型：RPG　厂商：ASMIK　容量：32M

战斗采用主观视角，临场感十足吧！



培育精灵可使自己的力量增强。



这是一组在迷宫中发现宝物及战斗的画面，制作得十分精细。



被称作「神之子」的孩子诞生了，他就是本作的主角。



购物时的画面，利用十字键来进行选择，非常方便。











邮发代号：52-134　统一刊号：ISSN 1005-3913 / CN 61-1271／N　定价：6.50元